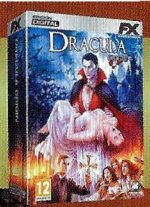


JUEGO PARA PC DRACULA: ORIGIN ¡GRATIS!

¡VIVE UNA AVENTURA QUE TE HELARÁ LA SANGRE!

LA REVISTA DE JUGADORES PA ADORES

micromanía

Nº 308 MAYO
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEWS

- EMPIRE OF EMBER
- DEATH'S DOOR
- MARTHA IS DEAD
- THE ASCENT

REVIEWS

- OUTRIDERS
- ODDWORLD SOULSTORM
- MOTOGP 21

¡VIVE LA NUEVA GENERACIÓN DEL TERROR!

VILLAGE

RESIDENT EVIL

¡Vuelve el miedo en estado puro!

Número 308
PVP. CANARIAS 4,14€
AÑO XXXVI
8 424094 820313 00308

HARDWARE

5 años de Realidad Virtual

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LA REALIDAD VIRTUAL PARA PC

REPORTAJE

25 juegos de terror para 2021

¿TIENES VALOR PARA ENFRENTARTE A TODOS?

REPORTAJE

Gamedec

ASÍ RESOLVERÁS CRÍMENES VIRTUALES EN UN FUTURO DISTÓPICO

PERFECTO EN CADA DETALLE

AGILITY CITY 125

PUR:2.299€

–

SEGURO A TERCEROS INCLUIDO

Solo la perfección de cada detalle forma un gran conjunto. En el nuevo Agility City 125, cada pieza, cada elemento ha sido creado con ese objetivo. Como lo demuestra, por ejemplo, su eficiente motor EURO 5, que ha reducido a la mitad las emisiones. Pero hay mucho más. Y solo cuando lo descubras, sabrás por qué es; en una palabra, perfecto.

TU MOVIMIENTO ESTÁ ASEGURADO CON: Allianz

KYMCO
Dondequiera que vayas

ENTRA, SI TE ATREVES...

Francisco Delgado
Director

Llevamos un año –largo– de auténtico espanto. La pandemia lo ha cambiado todo, algo que no voy a descubrir a estas alturas, pero quizá para huir de ese terror real, quizá por otra razón, muchos jugadores somos fans de sumergirnos en terrores virtuales. Y este número, la verdad, nos ha salido de miedo. En todos los sentidos.

Quizá sea la influencia de la propia Lady Dimitrescu, quizá la maldición que persigue a Ethan Winters, pero casi sin darnos cuenta la cosa empezó por querer hablar en este número de «Resident Evil Village» –¡qué pintaza, amigos!– y acabó por sumar un reportaje de juegos de terror para 2021, y ponerle la guinda con una aventura de regalo en la que debemos acabar con el mismísimo Drácula. Si esto no es que nos persigan el miedo y el terror, ya me dirás. Pero, bromas aparte, la verdad es que hay momentos en que parece que todo encaja. Las sinergias se desarrollan de forma natural y parece que este mes todo gira en torno a monstruos, maldiciones, espíritus y otros hechos sobrenaturales. Bueno, no todo, en realidad. Según empieces a pasar páginas de la revista de este mes, verás que hay más variedad de la que parece: acción, plataformas, motor, ciencia ficción y hasta un vistazo a un futuro virtual en «Gamedec», un juego que llegará a finales de verano y que se presenta realmente prometedor y atractivo, sumergiéndonos en un mundo lleno de universos virtuales, algo distópicos. Y quizá algo temibles, por qué no decirlo. ¡Vaya!, puede que también aquí entre algún miedo en escena, como a esa tecnología que parece que dirigirá nuestras vidas inexorablemente. Si es que no lo hace ya. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz Martín

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Comeco Gráfico

Impresión:
Comeco Gráfico

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2021
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Six days in Fallujah
8 Tendencias
10 Calendario
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Resident Evil Village
26 25 juegos de terror para 2021
58 5 años de Realidad Virtual
78 Gamedec

18 PREVIEWS
18 Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster
20 Empire of Ember
22 Black Myth: Wukong
Super Bomberman R Online
Life is Strange: True Colors
Martha is Dead
23 Death's Door
The Ascent
Sunshine Manor
Forspoken

24 EL BUZÓN

34 ZONA MICROMANÍA
34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in Progress
37 Sigue Jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

40 ESPORTS
40 Actualidad eSports

42 RETROMANÍA
42 Hace 20 años
44 Hace 10 años
46 Retromanía Actualidad

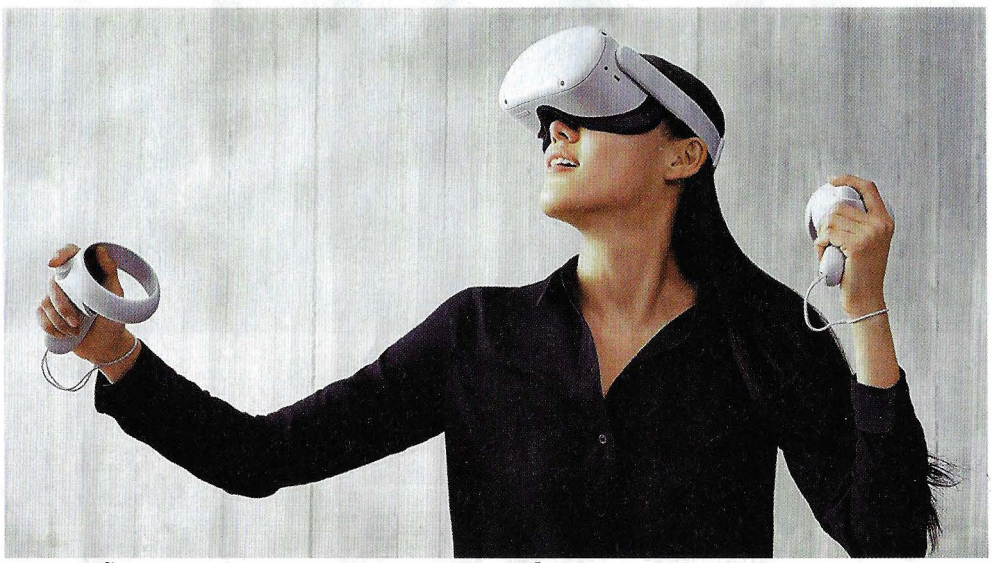
48 JUEGO EN DESCARGA
48 Dracula Origin

50 TECNOMANÍAS
50 Gaming
52 Hardware
54 Guía de compras
56 Guía de equipos

62 REVIEWS
62 Outriders
64 Oddworld Soulstorm
66 Legend of Keepers
68 MotoGP 21
70 Spacebase Startopia

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

14 RESIDENT EVIL VILLAGE
Prepárate para descubrir el juego más terrorífico de 2021. ¿Estás listo para entrar en el castillo Dimitrescu?

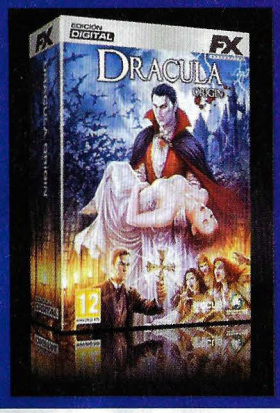


58 5 AÑOS DE REALIDAD VIRTUAL DOMÉSTICA
Descubre todo lo que ha pasado en el mundo de la RV, los principales visores disponibles y el futuro que tiene.

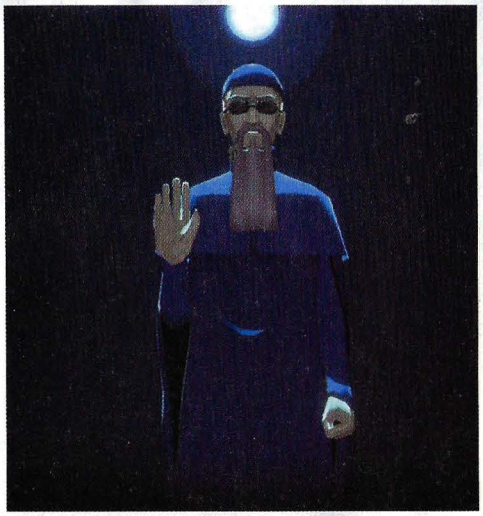
micromanía te regala

DRACULA ORIGIN

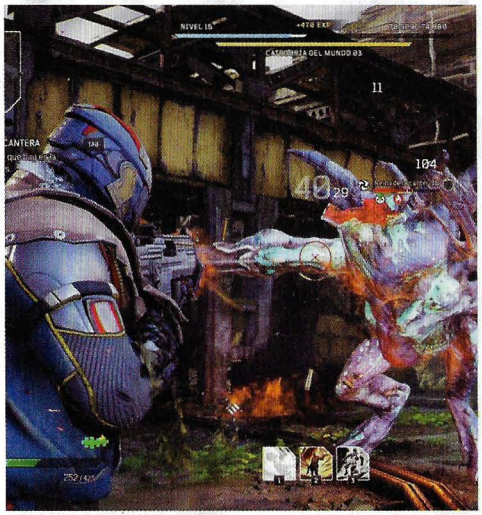
JUEGO VALORADO EN 10€



48 ¡CONVIÉRTETE EN CAZADOR DE VAMPIROS!
El vampiro más legendario revive en tu PC, en una aventura que te va a helar la sangre. ¡Persigue a Drácula por todo el mundo!

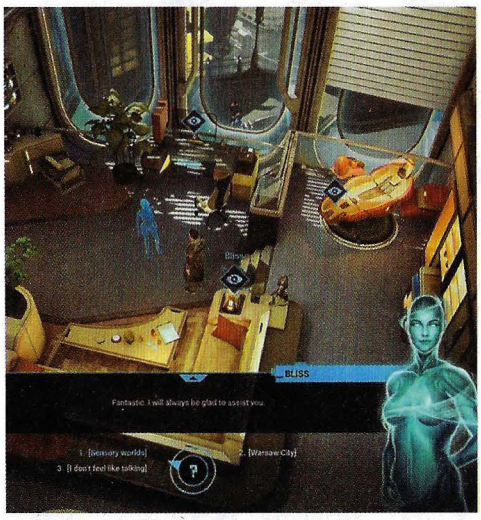


18 SHIN MEGAMI TENSEI III...
Llega un remake de un JRPG de PS2, dispuesto a engancharte con su historia de demonios, combates por turnos y personajes fascinantes.



62 OUTRIDERS
Acción sin fin, rol, ciencia ficción, poderes mutantes... ¿Qué más necesitas para disfrutar de un juego que es mejor en compañía?

26 25 JUEGOS DE TERROR EN 2021
Si quieres que este sea un año para pasártelo de miedo, no te pierdas ninguno de estos juegos. Te hemos preparado una lista que te hará temblar.



78 GAMEDEC
Traslada el rol de tablero a un juego de ciencia ficción en un futuro distópico, y tendrás uno de los proyectos más interesantes de 2021.

ÍNDICE POR JUEGOS

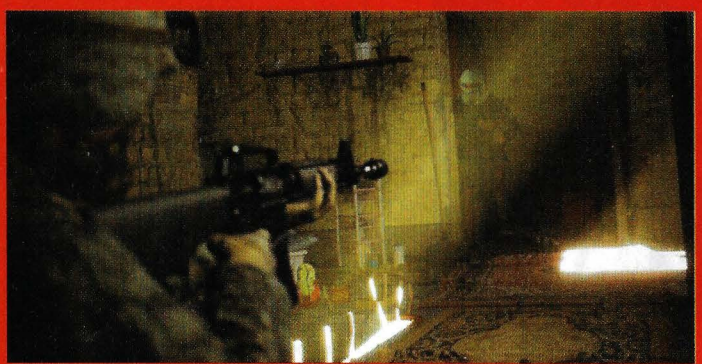
A Wake Inn — Realidad Virtual 35
Aliens: Fireteam — Reportaje 27
Alisa — Reportaje 29
Arboria — Work in Progress 36
Astral Ascent — Panorama Indie 34
Atomic Heart — Work in Progress 36
Autopsy Simulator — Reportaje 27
Biomutant — Calendario 10
Century: Age of Ashes — Free to Play 38
Chicory A colorful Tale — Panorama Indie 34
Crusader Kings III — Sigue Jugando 37
Cyberpunk 2077 — Sigue Jugando 37
Cyberpunk 2077 — Coleccionismo 39
Days Gone — Calendario 10
Days Gone — Reportaje 27
DeadFright — Reportaje 31
Destiny 2 — Free to Play 38
Deva: The Hunted Game — Reportaje 28
Diablo II Resurrected — Free to Play 38
Diablo IV — Reportaje 29
Dracula Origin — Juego en descarga 48
Dream of Tomorrow — Panorama Indie 34
Dying Light 2 — Reportaje 28
Earth Defense Force. World Brothers — Calendario 10
Erica: an Interactive Thriller — Calendario 10
Empire of Ember — Preview 20
Evil Nun: The Broken Mask — Reportaje 29
Forewarned — Reportaje 28
GetsuFumaDen: Undying Moon — Calendario 10
Grit — Free to Play 38
Half-Life: Alyx — Sigue Jugando 37
Happy Game — Reportaje 30
Hired Ops — Free to Play 38
Hitman III — Coleccionismo 39
Hood: Outlaws & Legends — Calendario 10
King of Seas — Calendario 10
King of Seas — Work in Progress 36
Knockout City — Calendario 10
Land of War. The Beginning — Calendario 10
Last Days of Lazarus — Reportaje 28
Last Faith, The — Reportaje 32
Legend of Keepers — Review 66
Lunacy: Saint Rhodes — Reportaje 31
Marvel's Avengers — Sigue Jugando 37
Mass Effect: Legendary Edition — Calendario 10
Monster Harvest — Calendario 10
MotoGP 21 — Review 68
Mount & Blade II — Sigue Jugando 37
Nix Umbra — Reportaje 30
Oddworld: Soulstorm — Review 64
Open Country — Calendario 10
Outriders — Review 62
Project Ragnarök — Work in Progress 36
Resident Evil Village — Calendario 10
Resident Evil Village — Reportaje 30
Scarenoid — Reportaje 31
Scary Girl Mission Maybe VR — Realidad Virtual 35
Sentenced VR — Realidad Virtual 35
Shin Megami Tensei III Nocturne... — Calendario 10
Shin Megami Tensei III Nocturne... — Preview 18
Silent Doom — Reportaje 32
Silent Night — Reportaje 33
Smite — Free to Play 38
Solasta: Crown of the Magister — Work in Progress 36
Spacebase Startopia — Review 70
Spellbreak — Free to Play 38
STALKER 2 — Work in Progress 36
Star Wars Pinball VR — Realidad Virtual 35
Subnautica: Below Zero — Calendario 10
Surviving Mars — Sigue Jugando 37
System Shock — Reportaje 31
Tormented Souls — Reportaje 33
Total War: Rome. Remastered — Work in Progress 36
Undead Citadel — Reportaje 32
Underworld Dreams — Reportaje 33
Voidspace — Work in Progress 36
Warface Heist — Free to Play 38
Warhammer. Age of Sigmar... — Calendario 10
Warplanes: WW1 Fighters — Realidad Virtual 35
Who is he: Let me Out — Reportaje 32
Wraith: The Oblivion. Afterlife — Reportaje 33

SIX DAYS IN FALLUJAH

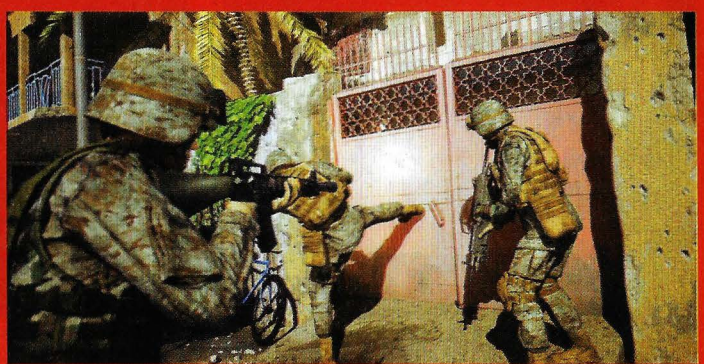
Crónicas de la guerra asimétrica

ACCIÓN BÉLICA **HIGHWIRE GAMES** **FINALES DE 2021**

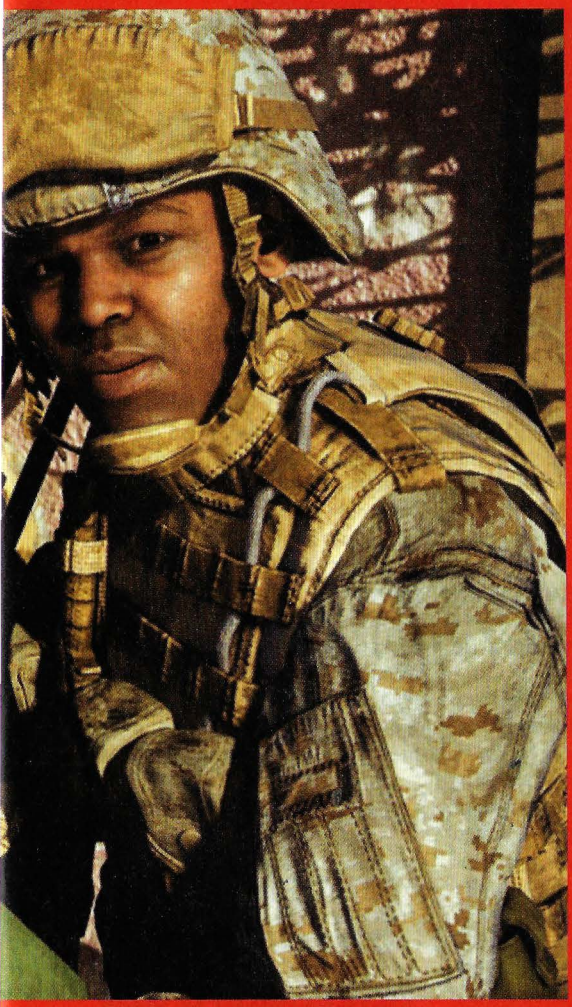
Más de una década lleva dando vueltas el desarrollo de «Six Days in Fallujah». Desde 2009 el juego ha sido mirado con lupa, cambiado de estudio de desarrollo, paralizado, cancelado, retomado, tildado de propaganda política... Highwire Games ha realizado una exhaustiva investigación, así como entrevistas con militares que combatieron en la guerra de Iraq, para recrear una experiencia realista del combate en las calles, desde el lado americano, con la intención de alejarse de cualquier polémica o intencionalidad política. Las primeras imágenes del juego, en cualquier caso, son estremecedoras por su realismo.



¿SOMBRA O ENEMIGO? Durante la exploración de interiores cualquier rincón podrá esconder una amenaza. Nunca sabrás qué hay detrás de una puerta.



PATADA Y PARA ADENTRO. Aunque el juego será un "shooter" táctico, a veces las sutilezas quedarán a un lado, como a la hora de entrar en un edificio.



NADIE SE QUEDARÁ ATRÁS. La parte más emocional de «Six Days in Fallujah» se apoya fuertemente en la unión del grupo de soldados. Si uno cae, otro puede hacerlo igual, así que no se dejará a nadie atrás.

COMPRUEBA CADA PALMO DE TERRENO. Cada soldado guardará la espalda de sus compañeros. Habrá que mirar con atención y mil precauciones cada rincón y dar cada paso con mucha calma.

LA GUERRA SE LIBRA EN LAS CASAS Y EN LAS CALLES. La recreación de los combates durante la guerra de Iraq nos llevará a movernos tanto por las casas de muchos barrios de Fallujah, como por sus calles. En cualquier sitio puede surgir un enemigo -o varios- y las emboscadas estarán a la orden del día.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2020

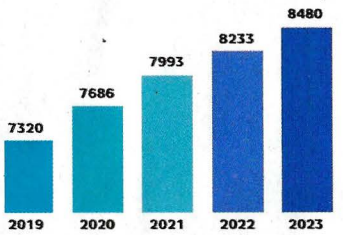
Debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades es como distribuye DEV los aspectos a tratar para mejorar la producción y desarrollo de videojuegos en España. El talento y las ganas de hacer juegos se topan con trabas burocráticas, falta de financiación y acceso a otros recursos que sí se satisfacen fuera de España. De ahí que la presencia del Gobierno parezca dar algo de aire al sector, que ya mira a la exportación.

El pasado abril se presentó el Libro Blanco 2020 de DEV, la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. Este está disponible al completo en su web oficial (*dev.org.es*) y va dirigido a estudios de desarrollo, profesionales, entidades públicas e inversores privados nacionales e internacionales. Por supuesto, también sirve de referencia al resto de población. Ofrece una instantánea del sector de los videojuegos en España, con referencias al resto de Europa y del mundo.

La lista de temas tratados es larga. Pero destacan las propuestas de cara a mejorar la situación de una industria que llama la atención en cada vez más ámbitos. Desde el cultural al meramente económico, pasando por buena parte del Gobierno, que en la presentación del libro fue parte protagonista. A esta asistieron tres ministros en activo. La de Industria, Comercio y Turismo, Reyes Maroto, afirmó que el Libro Blanco de DEV es "un informe de referencia para conocer el sector del videojuego en nuestro país y en el mundo, en constante crecimiento y que ha demostrado en 2020 una resiliencia como pocos en nuestra economía".

Según se desprende de una encuesta lanzada a estudios españoles, la COVID-19 no ha tenido graves repercusiones en el trabajo de los estudios españoles. El 83% no canceló proyectos, aunque el 47% sí admite que necesitaron paralizar sus videojuegos en algún momento. Maroto consideró que 2021 es un año crucial "para empezar a situar España como uno de los referentes mundiales de desarrollo de videojuegos". La ministra destacó el papel protagonista del videojuego

EL NÚMERO DE ESTUDIOS constituidos en España apenas varió entre 2019 y 2020.



EL PRONÓSTICO DE CARA AL EMPLEO es muy positivo en el sector de los videojuegos en España.

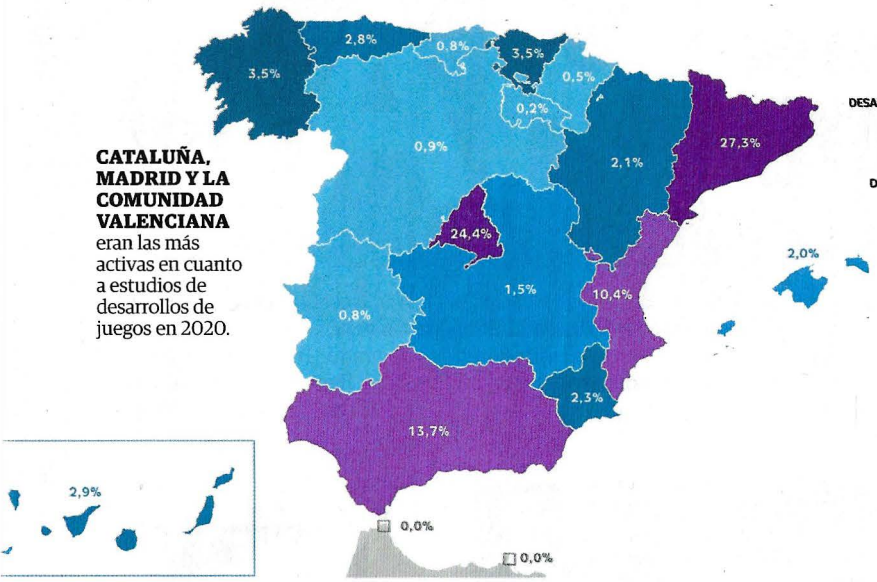
en el Plan "España, Hub audiovisual de Europa", que es "un sueño cumplido para los que llevamos años visualizando la contribución del sector, no solo a la economía española, también por su capacidad exportadora y de innovación".

Otra de las personalidades que dio peso al evento de DEV fue el ministro de Cultura y Deporte, José Manuel Rodríguez Uribes. Mostró el apoyo del Gobierno con más iniciativas. Una ya en marcha es la convocatoria de ayudas dedicadas al sector del videojuego y otras formas de creación digital. Con esta, Rodríguez afirmó que quieren "dar respuesta a alguno de los retos a los que se enfrenta el sector, como reducir la polarización empresarial o hacer frente a la brecha de género".

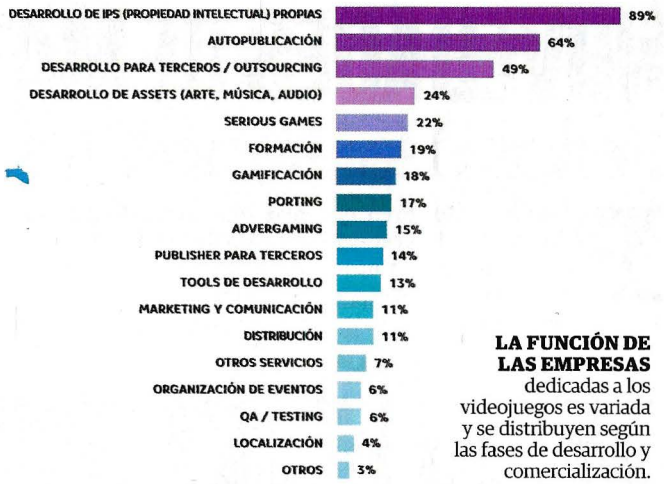
> "Los juegos en formato físico han quedado relegados a tan solo un 4% de la facturación en 2020"

En tercer lugar, Nadia Calviño, vicepresidenta Segunda y ministra de Asuntos Económicos y Transformación Digital, intervino para confirmar que "los videojuegos se han consolidado como bien de consumo generalizado". En esta línea, el Gobierno busca la recuperación con herramientas que lancen al país en sectores con más potencial para tirar de la economía "y con mejores perspectivas de futuro, como el sector digital y el de videojuegos". Calviño destacó que los videojuegos cuentan con "una

920 MILLONES FACTURÓ
la producción española de videojuegos en 2019, un 13% más que el año anterior, y dio empleo a más de 7.000 profesionales.



CATALUÑA, MADRID Y LA COMUNIDAD VALENCIANA eran las más activas en cuanto a estudios de desarrollos de juegos en 2020.



LA FUNCIÓN DE LAS EMPRESAS dedicadas a los videojuegos es variada y se distribuyen según las fases de desarrollo y comercialización.

agenda de la máxima prioridad política, recursos económicos y financieros, así como unas condiciones favorables. Pero queda mucho por hacer y para tener éxito es imprescindible la colaboración público-privada".

Los datos son la base para mejorar

De los 655 estudios de videojuegos registrados en España, solo hay 415 constituidos como empresas u otras formas jurídicas. La mayoría son iniciativas de entre dos y diez años de antigüedad. Su número apenas ha variado frente al año anterior. Solo el 22% de los estudios lleva más de diez años en activo.

Respecto a las previsiones de facturación, esta crecerá a un ritmo anual del 17%. Lo que supondría trasladarse a un 2023 en que se superen los 1700 millones de euros. El crecimiento previsto del empleo a una tasa compuesta anual se evalúa en el 4.5%, de forma que se podría llegar a los 8500 empleos directos en 2023.

> **"El PC sigue siendo la plataforma favorita de los estudios de desarrollo españoles"**

Pese a las previsiones de crecimiento, el Libro Blanco muestra que sigue habiendo pocos estudios grandes en España. El 86% factura por debajo de los dos millones de euros y tan solo el 4% de los estudios españoles supera los 10 millones de euros en volumen de negocio. Aunque suponen el 70% de toda la industria.

El reflejo en el empleo es directo. La mitad de las empresas tienen menos de cinco empleados y las que cuentan con más de 50 trabajadores solo representan el 5% de la industria. Los grandes estudios dan trabajo al 47% de los desarrolladores españoles, mientras los de menos de 5 personas representan el 8% de puestos de trabajo. En cuanto a la distribución por zonas, los motores del desarrollo siguen siendo Cataluña, que aglutina el 27.3% de los estudios, Madrid (24.4%), Andalucía (13.7%) y Valencia (10.4%).

El 66% de los ingresos, eso sí, llega desde mercados internacionales, por lo que se considera una industria exportadora. Además, en la región más importante, Asia-Pacífico, los estudios españoles facturan el 23% del total. Con lo que queda un margen de crecimiento notable.

Respecto a los canales de distribución, Internet es el principal. El 67% de los juegos se venden online, ya sea con modelos Free2Play u otros de acceso inicial gratuito; como compras dentro del juego, anuncios o suscripciones. Los juegos en formato físico han quedado relegados a un 4% de la facturación en 2020.

Como cada año, los consejos y conclusiones de DEV intentan ser la referencia para el sector, que no ocupa el lugar que le corresponde en el ranking internacional. Tres medidas clave son las que se recomiendan:

- **Primera.** Establecer mejores incentivos fiscales a la producción de videojuegos.
- **Segunda.** Asegurar el plan "España, Hub Audiovisual de Europa", que contará con 1600 millones de euros en el periodo 2021- 2025 y la creación de una red de incubadoras y aceleradoras gestionadas por profesionales de la industria.
- **Tercera.** Fomentar la incorporación de nuevos profesionales e impulsando la contratación de mujeres, así como su crecimiento profesional en igualdad de condiciones.

El Libro Blanco 2020 se ha elaborado con información aportada por los estudios españoles de desarrollo. Además, ha contado con el apoyo de empresas públicas y privadas.

LOS JUEGOS ONLINE AYUDAN A PASAR LA PANDEMIA

Según un estudio internacional de MY.GAMES, FPA e IGDA, la pandemia ha aumentado un 23% la comunicación entre jugadores y solo un residual 10% lo percibe como algo negativo para su estado psicológico.

El 53% de los jugadores de España estaban familiarizados con el concepto de salud mental y un 92% creen necesario dedicar esfuerzos a su cuidado. Como contraste, en países del entorno, como Reino Unido, solo un 79% de los encuestados dicen tener suficiente información previa.

Cuidar de la salud mental es importante para los gamers españoles; un 91% de los encuestados en España se suman a esta afirmación.

"En todo el mundo, hemos visto que los títulos multijugador han ayudado a llevar mejor los efectos negativos del aislamiento entre quienes disfrutan de los videojuegos. Estos son una herramienta importante para conectar unos con otros en estos tiempos difíciles", afirma Renee Grittins, Director Ejecutivo de IGDA.

Casi la mitad de los jugadores de España afirmaron que se sentían conectados con otros jugadores durante buena parte del tiempo, y que esto les proporcionaba seguridad. Tan solo un 4% de los encuestados había empezado a comunicarse con otros jugadores solamente durante la pandemia. La mayor parte ya lo hacía antes.

Interactuar con otros jugadores durante la pandemia se vinculó mayoritariamente a emociones positivas. Estas incluían seguridad, mantenerse conectados y otras, como que no importa cometer errores en los juegos. Parece que se va dejando atrás al malditismo del sector...

SEGÚN LA ENCUESTA PUBLICADA POR MY.GAMES, en España nos preocupamos por los hábitos saludables entre jugadores, pero sin acudir mucho a profesionales.

NOVEDADES DE MAYO

Ferias de verano y juegos atemporales

Ponemos la vista en el verano, con eventos que se resisten a desaparecer. Aunque se nos antojan como un símbolo, más que algo útil, por las formas. Un E3 digital puede cumplir para las grandes productoras, que podrían hacer sus anuncios en otro momento, pero se aprovechan del nombre y las fechas para cumplir con la tradición. Sin embargo, los desarrolladores pequeños pueden quedarse en nada. Sin espacios "acogedores" para hacer negocios o pasillos en los que encontrar al mecenas adecuado. De todas formas, los juegos llegan también este mes, con títulos que apuntan alto.

MAYO 2021: LANZAMIENTOS

Resident Evil: Village. La promoción ha tenido una gran mujer de protagonista, que conoceremos mejor.

Hood: Outlaws and Legends. El sigilo es la clave en solitario y multijugador competitivo.

GetsuFumaDen: Undying Moon. En 2D y con un mundo lleno de fantasía oriental y acción.

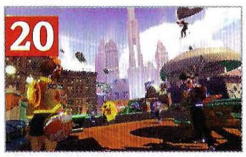
Monster Harvest. Los monstruos son el toque original de este juego en el que cultivamos "algo".

Mass Effect: Legendary Edition. Una revisión de los títulos clásicos de la saga de ciencia ficción de Bioware.

Subnautica: Below Zero. Una versión llena de entornos helados en el planeta 4546B.

Days Gone. Un mundo en el que sobrevivir y montar en moto van de la mano, abierto y directo desde PS4.

Open Country. Cazar en el mundo abierto de este juego pinta más sencillo de lo que en otras franquicias.



Knockout City. El balón prisionero, tan de moda en animes y manga, llega en forma de título deportivo.

Biomutant. Por fin podremos saber de qué pasta están hechos los mutantes de este juego.

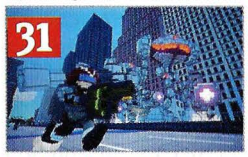
Erica: An Interactive Thriller. La aventura de Erica nos ofrece varias versiones de su pasado.

King of Seas. Las batallas navales y los piratas más pintorescos tienen lugar en este juego de mucha táctica.

Shin Megami Tensei 3 Nocturne HD Remaster. Un JRPG que se suma a nuestro catálogo en PC.

Land of War. The Beginning. El principio de la Segunda Guerra Mundial nos lleva a luchar al frente.

Warhammer. Age of Sigmar. Stormground. El mundo de Warhammer 40.000 se transforma.



Earth Defense Force: World Brothers. Llena de voxels la pantalla en esta experiencia de la serie EDF.

EVENTOS A SEGUIR

RAYUELA DE ARENA 2021, del 1 al 30 de mayo, es una Game Jam centrada en una gran variedad de juegos narrativos, que apoya a escritores de todo tipo.
itch.io/jam/rayuela-de-arena-2021

PDXCON REMIXED, del 21 al 23 de mayo, sirve a Paradox Interactive para ofrecer un evento digital en el que presentar distintas novedades.
pdxcon.paradoxplaza.com

DEVGAMM SPRING 2021, de 12 al 14 de mayo, incluye sesiones de desarrolladores, profesionales y mesas de trabajo sobre videojuegos.
devgamm.com/spring2021

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2021

E3 2021
■ **12 a 15 de junio** ■ **Online**
■ *E3expo.com*
Parece que el formato online se impone para la edición de este año de la feria de Los Ángeles.

PC GAMING SHOW
■ **Junio** ■ **Online**
■ *www.pcgamingshow.com*
Los juegos para PC no van a quedarse fuera de la ecuación y tendrán su evento online en junio.

MAKER FAIRE GALICIA
■ **3 de junio** ■ **Online**
■ *galicia.makerfaire.com*
Una plataforma virtual que se adapta a tecnologías, educación e industria para potenciar el sector.

PAX EAST
■ **3 al 6 de junio de 2021** ■ **Boston**
■ *east.paxsite.com*
Los desarrolladores mantienen su cita, aunque la mayoría de los interesados la sigan online.

MOBILE WORLD CONGRESS
■ **Junio de 2021** ■ **Online**
■ *www.mwcbarcelona.com*
Puede que un evento de este tipo gane en novedades presentadas con un formato online.

IGF
■ **19 a 23 de julio** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
El festival de juegos independientes que formará parte de la GDC apunta a un evento presencial.

Y PARA 2021 Y MÁS...

GDC 2021
■ **19 a 23 de julio de 2021** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
La GDC tendrá dentro una edición del Independent Games Festival, con una mezcla online y presencial.

TOKYO GAME SHOW 2021
■ **30 de septiembre a 3 de octubre** ■ **Online**
■ *expo.nikkeibp.co.jp/tgs*
Por segundo año consecutivo, el clásico evento estrella de Japón volverá a tener un formato online.

GAMESCOM 2021
■ **25 a 29 de agosto**
■ *www.gamescom.global*
Desde Colonia, con un formato híbrido entre presencia y online, el evento más grande de Europa.

GAME

¡JUEGA COMO NUNCA, CON LAS MEJORES SILLAS GAMING!

¡Disfruta de tus juegos con la mayor comodidad, con las sillas de GAME!

SILLA GAMING

CORSAIR T3 RUSH GRIS CARBON

¡No hay otra silla gaming como la Corsair T3 Rush! Su diseño está inspirado en las carreras y está fabricada con tela suave y transpirable, para estar fresco durante tus sesiones de juego.

CARACTERÍSTICAS

- Peso máximo del usuario: 120 kg
- Material base: nylon
- Tipo de asiento: acolchado
- Material del asiento: Espuma, Poliuretano
- Color de Respaldo: Gris, Blanco
- Rango de ángulos del respaldo: 90 - 180°
- Ajuste de los reposabrazos: 4D
- Ángulo de inclinación: 0 - 10°
- Cojín reposacuellos: Sí
- Cilindro de gas clase 4
- Número de ruedas: 5
- Diámetro de la rueda: 6.5 cm
- Anchura del asiento: 58 cm
- Profundidad del asiento: 56 cm
- Respaldo: 85 cm
- Peso: 22.5 kg

249'95 € P.V.P OFICIAL

SILLA GAMING

DRIFT EDICION ESPECIAL RFEF

Si eres de los que siente los colores de la Roja y te gusta presumir de ello, GAME tiene la silla gaming que estabas buscando. La Drift Edición Especial RFEF es para un forofo tan único como tú.

CARACTERÍSTICAS

- Material externo: poliuretano suave de alta calidad
- Material interno: cold cured foam de densidad 45 Kg/m3, estructura de metal
- Reposabrazos: ajustable 3D, acolchado poliuretano
- Ruedas: Nailon, 10 radios, 60 mm ϕ diámetro
- Base: Tipo estrella, nailon, 340 mm
- Cojines: Cervical y lumbar
- Pistón de gas de 80 mm, Clase 4
- Función giratoria, respaldo reclinable 135°, basculante con sistema de bloqueo
- 52x65x129-135 cm
- Peso neto: 22 Kg
- Peso máx.: 150 Kg

249'95 € P.V.P OFICIAL

SILLA GAMING

NOBLECHAIRS HERO BLACK EDITION

Si quieres una silla gaming de nivel Premium, GAME la tiene. Como la Noblechairs HERO Black Edition. La mezcla de vinilo y poliuretano de su tapicería es un material innovador que ofrece una superficie excepcionalmente duradera.

CARACTERÍSTICAS

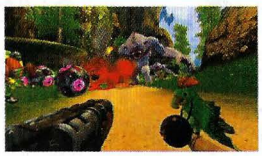
- Soporte lumbar ajustable integrado
- Respaldo y asiento agrandados
- Apoyabrazos 4D con revestimiento de poliuretano suave
- Tapicería de espuma fría
- Cubierta transpirable
- Ruedas silenciosas de 60 mm
- Elevador de gas de clase 4
- Silla de oficina certificada DIN EN 1335
- Mecanismo de inclinación de gran angular
- Canales de aire con estilo
- Costuras de filigrana
- Función reclinable: máximo 11 °
- Ángulo de respaldo ajustable: 45 ° (90 ° a 125 °)
- Garantía del fabricante: 2 años
- Peso total: 30 kg
- Altura total (con base): 137 cm
- Altura del asiento: 48 - 56cm
- Altura del respaldo: 89 cm
- Ancho del respaldo (altura del hombro): 57 cm
- Ancho del respaldo (altura de la cadera): 56 cm
- Ancho del respaldo (área de contacto): 32,5cm
- Ancho de la bandeja del asiento (total): 52 cm
- Ancho de la bandeja del asiento (área de contacto): 35 cm
- Profundidad de la bandeja del asiento (total): 55 cm
- Profundidad de la bandeja del asiento (área de contacto): 50 cm
- Ancho del reposabrazos: 10.5 cm
- Profundidad de los reposabrazos: 27 cm
- Carga máxima: 150 kg

449'00 € P.V.P OFICIAL

Para más información sobre estos productos y muchos más consulta **GAME.ES**

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SERIOUS SAM 2
Una actualización enorme ha llegado al juego de Croteam, ¡15 años después de su lanzamiento!, con multitud de armas, mapas y más.
store.steampowered.com

LIMPIEZA EN TWITCH
Más de 7,5 millones de seguidores bots fueron eliminados en abril, de numerosos usuarios en el servicio de streaming. No era oro todo lo que relucía...
twitter.com/TwitchSupport

TEMPLADO

CD PROJEKT RED VANCOUVER
Digital Scapes es el estudio de desarrollo que ha adquirido la compañía con la que colaboran en «The Witcher» y «Cyberpunk 2077».
www.cdprojekt.com

AMAZON GAMES MONTREAL
Mientras se suceden los retrasos y cancelaciones de varios de sus proyectos, Amazon desconcierta a la industria y abre un estudio de desarrollo en Montreal. ¿Cuál es el objetivo?
amazon.com

FRÍO

JUEGO DE METAL GEAR SOLID
El proyecto que nos iba a traer un juego de mesa sobre la saga de Kojima fue cancelado en 2020, aunque acaba de hacerse pública la decisión. Muy tarde.
boardgamegeek.com

CAMBIOS EN BIOWARE
El director de «Mass Effect Andromeda» y «Anthem», Jonathan Warner, deja Bioware tras 10 años allí.
www.ea.com

TIEMPOS EXTRAÑOS PARA LOS JUGADORES

El último año ha sido caótico en la industria del videojuego, que no se ha librado de los estragos de la pandemia. Pero parece que el pandemonio va a más.

Paco Delgado
Director de Micromanía

La industria del videojuego suele ser de todo, menos tranquila. Pero parece que en el último año la pandemia, además de pasar factura al sector, como en muchos otros, ha iniciado una época de auténtica locura. De repente se lanza hardware de una potencia como nunca se ha visto, como es el caso de las gráficas de nueva generación, y casi todas son inaccesibles porque los mineros de criptomonedas arrasan con el stock mundial, pagando precios de locura. Decenas de proyectos que debían estar ya listos y con meses de rodaje se han visto retrasados –algunos sine die–, cuando no se han quedado en un limbo en el que cualquier cosa es posible.

¿Te acuerdas de «Skull & Bones»? ¿Qué va a pasar con «Bloodlines 2», ahora que ya no lo desarrolla Hardsuit Labs? ¿Vamos a ver algún día en 2021, de verdad, el lanzamiento de «Dying Light 2»? ¿Cuándo va a salir «Far Cry 6»? ¿Y «Halo Infinite» o «Deathloop»? Sí, «Deathloop», justo tras cerrar el pasado número de Micromanía, se ha retrasado a septiembre. ¡Y cruza los dedos para que no sea por más tiempo!

Que pasen estas cosas son comprensibles en este momento. De hecho, es algo que suele ocurrir en la industria del videojuego sin pandemia: retrasos, cancelaciones, desarrollos que se alargan hasta el infinito... En fin, no vamos a hablar de «Duke Nukem Forever» a estas alturas, ¿verdad? Pero no hay ejemplo más paradigmático de los desarrollos complicados y los retrasos eternos.

Pero lo que me tiene loco durante estos primeros meses de 2021 es que parece que se ha convertido en el año de las remasterizaciones. Y, de verdad, no encuentro una explicación lógica. Sobre todo porque hay lanzamientos de los que piensas que tienen todo el sentido, y otros que te dejan flipando porque no sabes a santo de qué alguien ha decidido remasterizar cierto título.

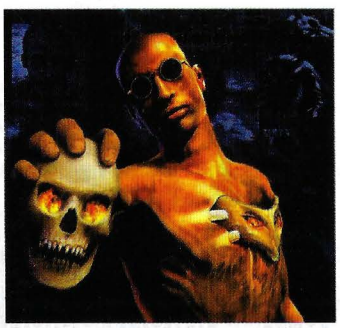
El eterno retorno

Si hay problemas para desarrollar, dadas las actuales circunstancias, debería haberlas para todo, ¿verdad? Novedades, remasterizaciones y cualquier otro proyecto. Pero, curiosamente, las novedades sí se ven afectadas, aunque no paran de salir versiones de juegos con un lavado de cara, más o menos profundo, con más de una década a sus espaldas.

Solo haz la prueba. Navega un día que tengas algo de tiempo libre por Internet y busca. Vas a encontrar «Total War Rome», «SaGa Frontier», «ShadowMan» –que, por cierto, sigue siendo uno de mis juegos favoritos de siempre, y tan bueno como hace 20 años– y muchos otros, y los que están por venir, como «System Shock», etc. Eso, amén de los clásicos tipo «Blizzard Arcade» y otros.

Ya no se trata de falta de ideas –que lo parece– o de que sea alucinante que títulos con tanto tiempo encima sigan haciendo caja. Pero lo que parecía ser algo original y excepcional se está convirtiendo en tendencia. Y quizá acabe siendo algo más que habitual.

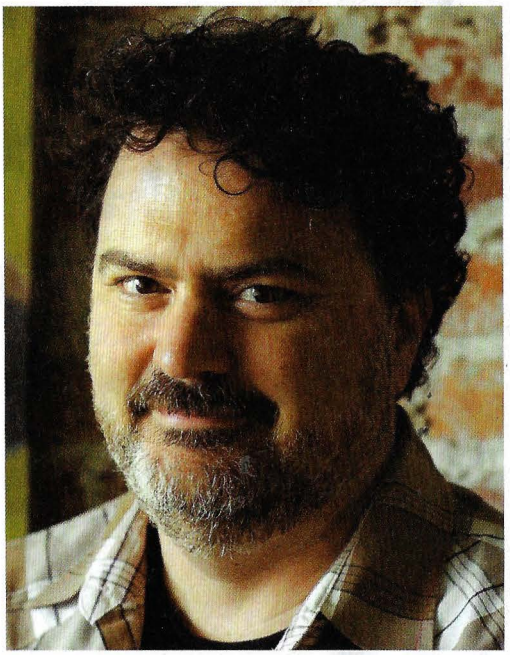
La cosa es que entre sagas que se eternizan y alargan hasta el infinito –y muchas ya aportan muy poquito, la verdad–, títulos que no paran de "homenajear" a clásicos –por decirlo suavemente–, y remasterizaciones y remakes –aunque a estos les veo más sentido, la verdad–, está siendo un tiempo muy extraño para el jugador.



"De repente, el mercado ha visto un aluvión de remasterizaciones. La pregunta es: ¿por qué?"

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

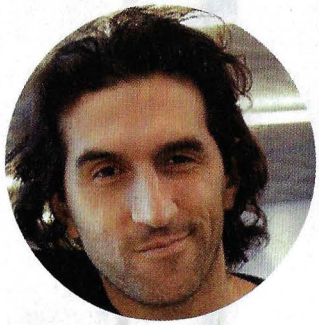


"Es real, jugable y se acerca", Tim Schafer calma a los jugadores sobre «Psychonauts 2», desde Double Fine.

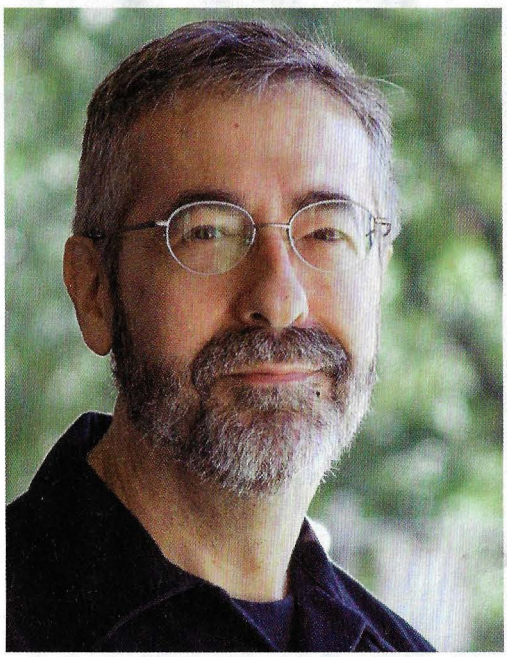
"La puntuación de Metacritic lo es todo para Sony". John Garvin, guionista de «Days Gone»,a punto para el PC. Bend Studio.

"Después de la trilogía, el agente 47 se ha ganado un buen descanso". Hakan Abrak, CEO y propietario de IO Interactive.

"Podría dar mil dólares a cada persona que se aburra con «It Takes Two»". Josef Fares se las apaña, otra vez, para que hablen de él.



"Nostálgico, pero también fresco", es lo que afirma Yoko Taro que será su próximo proyecto, después de la nueva entrega de «NieR».



"No haría «Deus Ex» hoy. Las teorías de la conspiración que usamos son del mundo real", dice Warren Spector.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNTO...
va a subir el precio de los discos duros, ahora que ya nos han amargado con las tarjetas gráficas?

¿POR QUÉ...
no vemos iniciativas que protejan el precio del hardware para jugar por parte de la industria?

¿CUÁL...
es la excusa ahora para que Amazon Games mantenga su mensaje de que todo va bien?

¿QUÉ...
tenemos que hacer para ver juegos de Spider-Man con el logo de Sony en nuestros PC?

¿CÓMO...
es de difícil convertir un juego de PS 4 a PC y que quede mejor que en la consola con un hardware superior?

¿CUÁNTOS...
juegos de rol japonés vamos a ver en PC este año, ahora que las conversiones van a buen ritmo?

¿DÓNDE...
irán a parar las consolas cuando Microsoft se asiente con el juego en la nube de Xbox en PC?

¿QUIÉN...
será el primer personaje de otra saga que saldrá como protagonista del nuevo Resident Evil?

RESIDENT EVIL VILLAGE

¡Es hora del ritual, Ethan Winters!

No, no todo acabó al abandonar aquella granja maldita, tras sobrevivir al horror. La hija de Ethan y Mia, Rose, ha sido secuestrada. Y Chris Redfield está detrás. ¿Dónde la ha llevado?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura/ Survival Horror
- **Compañía:** Capcom
- **Fecha:** 7 de mayo 2021

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y aventura,** nueva entrega de la mítica saga de "Survival Horror".
- Seremos, de nuevo Ethan Winters. La trama **continuará la historia de «Resident Evil VII»**.
- La acción se situará en **una perdida aldea de Europa del Este, y un castillo** sobre el que se cuentan historias de horror y muerte.
- Nos enfrentaremos a **monstruos salidos de las historias más clásicas de horror gótico**, como licántropos, brujas y vampiros.
- **La acción será, de nuevo, en primera persona**, combatiendo con armas y también cuerpo a cuerpo.
- Apostará, de nuevo, por **el realismo visual, gracias al RE Engine**.
- Incluirá un juego extra multijugador, **«Resident Evil Re:Verse»**.

Ya queda poco. Muy poco. «Resident Evil Village» está a punto de llegar a tu PC y la espera ha tocado su fin. Pero, ¿por qué teníamos tantas ganas de volver a sumergirnos de nuevo en el horror de Capcom? Tal vez porque «Resident Evil VII» supuso tal revolución en la saga, y nos gustó tanto, que queremos más. Tal vez, para averiguar por qué uno de los personajes clave de «Resident Evil», como Chris Redfield, ha adquirido un tono tan oscuro y amenazador. Tal vez, para saber el porqué de ese giro hacia una ambientación gótica clásica –y que a la vez rinde homenaje a los inicios de la saga, con ese castillo–. Tal vez, para saber qué hacen licántropos, brujas y vampiros en «Resident Evil». Tal vez, por todo ello, y también porque Capcom lleva poniéndonos los dientes largos con «Village» desde hace muchos meses, dosificando la información de forma maquiavélica, casi mefistofélica, para despertar nuestra curiosidad, ansiedad y llevar nuestras expectativas a niveles nunca antes vistos. Así que, viajemos a esa aldea rumana perdida.

> **"El horror gótico inundará la nueva entrega de «Resident Evil», más terrorífica que nunca"**

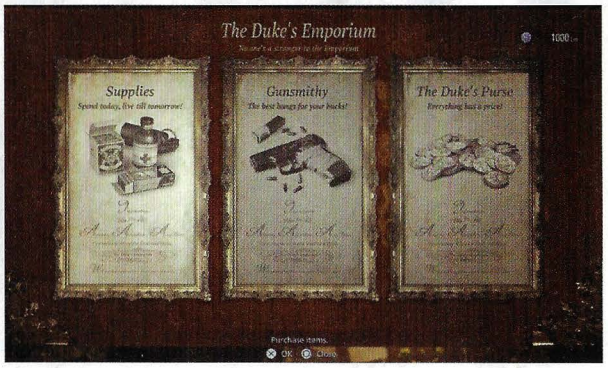
Terror clásico

Solo con sus escenarios, «Resident Evil Village» es capaz de ha-

Dinos, ¿te da miedo lo que ves? ¡Pues aún no sabes lo que te espera en el castillo Dimitrescu! «Resident Evil» está a punto de volver, con una historia de terror gótico, donde nos enfrentaremos a criaturas monstruosas, peligrosos cultos y fanáticos, además de a las fuerzas de la oscuridad. ¿Qué le espera a Ethan Winters?

CREAR Y COMPRAR PARA SOBREVIVIR

Aunque «Village» dará un giro sustancial a la jugabilidad y el diseño de los juegos clásicos de la saga, muy en la línea de «Resident Evil VII», seguiremos usando las combinaciones de objetos para crear recursos que ayuden en la supervivencia. Pero también podremos comprarlos.

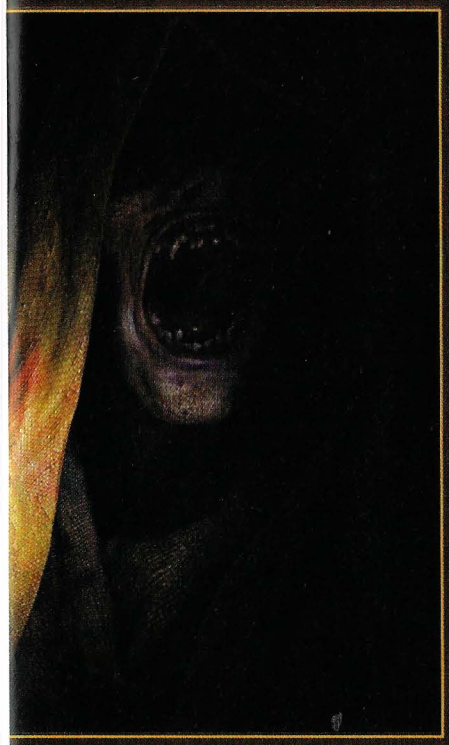


La incorporación del Duque, un personaje muy peculiar, nos conducirá a una tienda en la que podremos adquirir, por un precio, diversos recursos. Desde armas y munición, hasta ciertos extraños objetos, relacionados con la aldea y el castillo, que podrán sernos muy útiles.

cernos sentir un escalofrío, con esos aires a película de terror clásica. Una aldea rumana perdida, un castillo gótico, maldiciones, criaturas misteriosas y personajes siniestros. En concreto, Capcom ha hecho de la imponente y misteriosa Lady Dimitrescu un antagonista que parece ocultar terribles secretos y poderes. Pero hay más personajes extraños, mcomo Madre Miranda, que parece la verdadera razón de todo en «Village», desde el secuestro de Rose, hasta la muerte de algunos aldeanos y la metamorfosis de otros.

«Village» apostará, también, por una mayor relevancia de la acción que en otras entregas. El uso de la primera persona, de nuevo, se

Lady Dimitrescu y sus chicas te darán la bienvenida al ritual. Pero, ¿quienes son, en realidad? ¿Monstruos, vampiros, brujas? ¿O se trata de personajes relacionados con los experimentos de Umbrella? Todo en «Resident Evil Village» respirará horror gótico clásico, pero ya sabemos que en la saga de Capcom las apariencias engañan.



El grotesco Duque se puede convertir en un inesperado aliado para Ethan. Posee mucha y valiosa mercancía, de la que nos proveerá... tras un sustancioso pago, claro. Algunos de sus objetos y reliquias podrán ser claves para la supervivencia.

potenciará con acción cuerpo a cuerpo, además de los conocidos recursos de armas, puzles y exploración. Todo, para sumergirnos en una pesadilla de terror gótico sin igual.

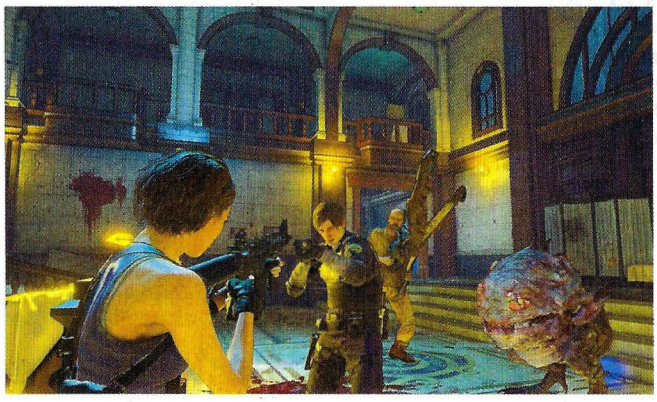
Sobrevivir tras el terror

La supervivencia es la clave de «Resident Evil», pero en «Village» se llevará a nuevas cotas de desafío. El uso de personajes, como el Duque, capaz de proveernos de recursos extra, es un indicativo del nivel de dificultad de la aventura, conociendo cómo se maneja la saga en ese apartado. Espera muchos enemigos, duros, terribles y unos recursos limitados al máximo. Pero, además, «Village» no se acabará tras la aventura individual. Capcom ha preparado una sorpresa para cuando acabe el ritual y nos libremos de Lady Dimitrescu, sus acólitos y de Madre Miranda.

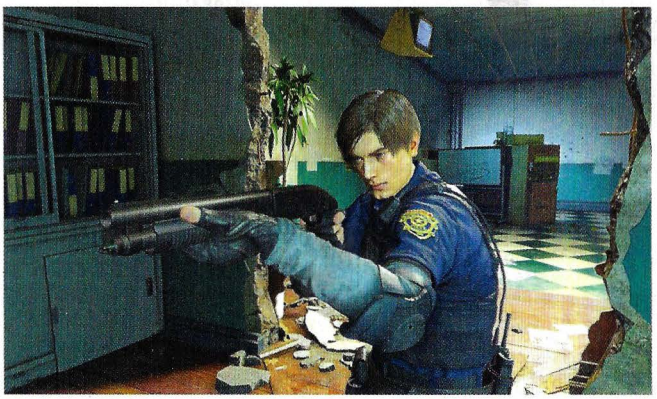
La sorpresa se llama "Mercenarios", y será un modo extra de juego, tras acabar la historia, en la que lucharemos contrarreloj contra múltiples enemigos.

El terror ha vuelto. ¿Quieres descubrir su nueva cara? **A.P.R.**

«RESIDENT EVIL RE: VERSE». EL "OTRO" «RESIDENT EVIL» PARA DISFRUTAR EN COMPAÑÍA



Como ya pasó con el remake de «Resident Evil 3», la nueva entrega de la saga vendrá acompañada de un secundario, «Resident Evil Re:Verse», centrado en el multijugador y en el que nos enfrentaremos a otros seis jugadores.



«Re:Verse» será un elemento extra de «Resident Evil Village», y no se podrá adquirir por separado. En este juego añadido, no solo encarnaremos a los héroes habituales de la saga, también a muchos de los enemigos clásicos.

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

¡Esta vida es un infierno!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Atlus/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 25 de mayo de 2021

www.atlus.com/smt3

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y rol**, ambientado en un Tokyo demoníaco postapocalíptico.
- Encarnaremos a **un joven transformado en un semidemonio**, único superviviente, junto a dos de sus amigos.
- Lucharemos contra múltiples enemigos en **combates por turnos.**
- Uniremos demonios a nuestro grupo, y **potenciaremos sus poderes fusionándolos en un ritual.**
- **Se podrá comprar y vender** objetos de poder.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una remasterización de un clásico JRPG de consola, que llegará al PC 20 años después con un lavado de cara técnico y un desafío original, y plagado de demonios.

Cuántas veces no habrás pensado mandarlo todo al infierno o habrás deseado que a ese que te cae tan mal se lo podían llevar todos los demonios. Lo malo es cuando esa manera de hablar se convierte en una realidad y, sin comerlo ni beberlo, te conviertes en el único –bueno, casi– superviviente de un apocalipsis que ha convertido el mundo en una sucursal del averno. Y parece que, si nadie lo remedia, así se va a quedar para los restos.

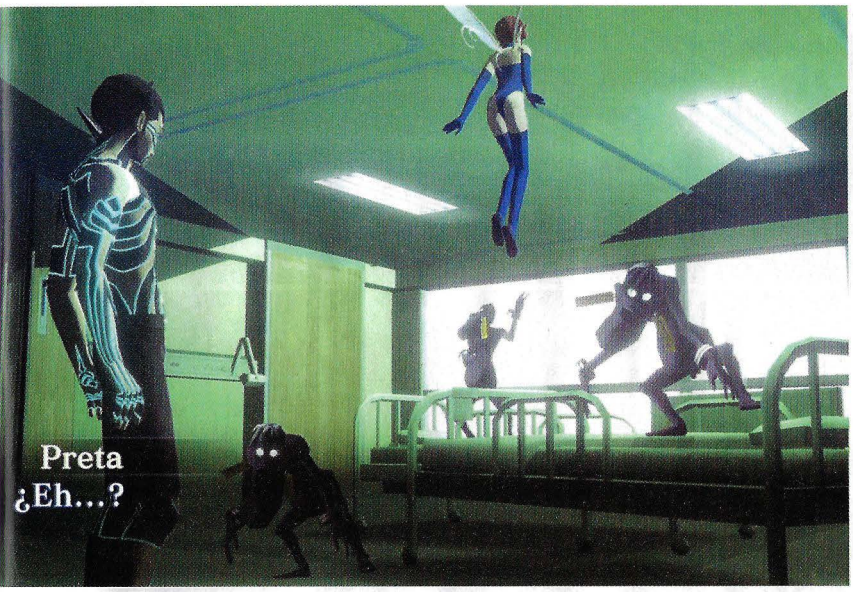
Esa es la premisa de «Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster» –al que, desde ahora, llamaremos simplemente "el juego", porque tela con el nombrecito–. El juego de Atlus se lanzó originalmente en 2003, hace casi veinte añitos. Y si no te suena mucho es porque apareció solo en PlayStation 2. Ahora, el estudio ha decidido sumarse a la fiebre de las remasterizaciones que nos invade, y ha anunciado un lavado de cara estético y jugable para el próximo mes. Y tras probar varias horas la primera versión jugable disponible, la verdad es que nos ha dejado muy buen sabor de boca. ¿Te apetece explorar este Tokyo infernal tan original? ¡Te sorprenderá!

La Concepción ha llegado a Tokyo

La trama del juego de Atlus no parece un alarde de originalidad. Sin desvelar demasiado de la trama, te dirimos que una secta demoníaca, el Culto de Gea, ha logrado canalizar el poder necesario para desatar el apocalipsis. Pero lo llamativo de este holocausto diabólico es que no se trata tan solo de destruir el mundo conocido, sino de reconstruirlo, convertido en un nuevo lugar de poder infernal. Así, Tokyo, el escenario de la aventura, se ha reconvertido en el Mundo Vórtice, un lugar esférico en el que los barrios de la ciudad se han mantenido –casi– intactos, mientras sus habitantes se han convertido en espectros y los demonios se han desperdigado por el nuevo mundo. Y, entre ellos, hay personajes de lo más peculiar y variado. Y sus deseos, objetivos y razón de ser son, en muchos casos, bastante similares a los humanos.

El nuevo mundo demoníaco del juego de Atlus es un entorno que exploraremos poco a poco, a través de un minimapa, y cuyas áreas iremos desbloqueando poco a poco. En cada una de ellas encontrare-

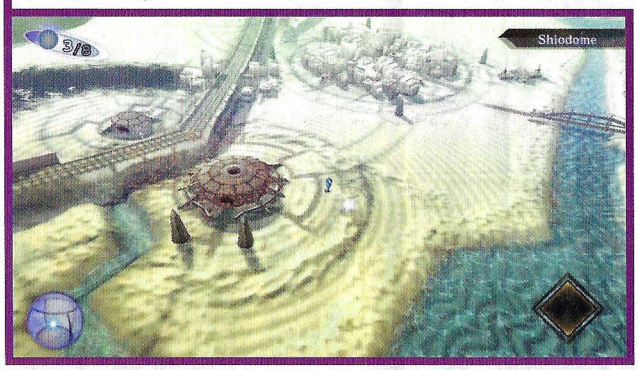
"Vive el apocalipsis demoníaco de Tokyo en una versión renovada del clásico JRPG"



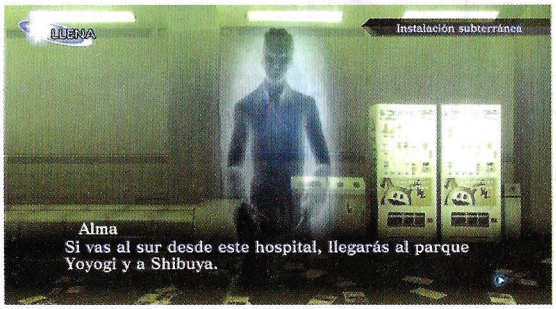
El mundo ha sufrido un renacimiento demoníaco. Un apocalipsis ha convertido a Tokyo en un caos y solo tú y tus dos compañeros habéis sobrevivido. ¿Podrás cambiarlo?

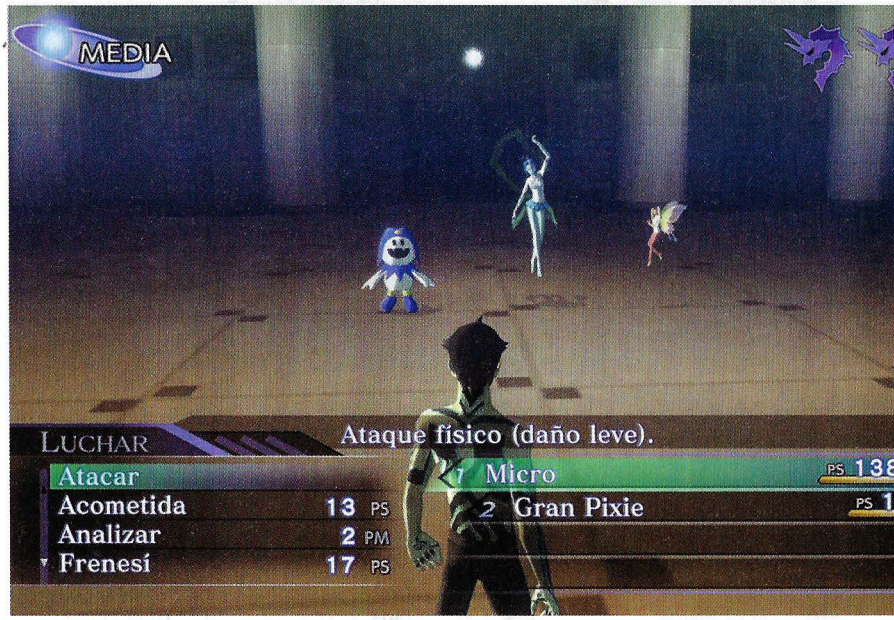
La exploración del Mundo Vórtice, enemigos y aliados

El diseño del mun do postapocalíptico en el juego de Atlus es realmente original. La exploración de su mapa, convertido en una esfera, se hace a través de un minimapa que nos da acceso a las diversas áreas que debemos ir desbloqueando. Asimismo, en todas ellas encontraremos personajes y demonios que, dependiendo de nuestras acciones, podrán convertirse en aliados o enemigos. El destino del mundo está en nuestras manos.



¿Quién ese pequeñajo con cara de demonio? Durante los primeros compases seremos observados muy de cerca por él.





El combate por turnos -se puede hacer automático- será uno de los pilares del diseño del juego de Atlus. Lo suyo será aprenderse las mejores sinergias entre los personajes de tu grupo para vencer.

mos enemigos, demonios, espectros, criaturas de todo tipo, vendedores, comerciantes, sacerdotes del nuevo orden infernal y la posibilidad de que el protagonista de la aventura –único superviviente de todo junto a dos amigos y otro extraño personaje– pueda decidir el destino de este universo, llenándolo de luz y arreglándolo, o dejando que la oscuridad lo domine. ¡Ah!, y no lo habíamos dicho aún, el protagonista se ha convertido en un semidemonio...

Demonios por doquier

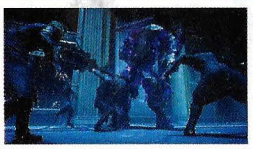
Los demonios del juego de Atlus son bastante peculiares, claro. Responden a esa mitología tan única de los japoneses y hay de todo, desde extrañas criaturas animales, a personajes que parecen muñecos, y otros casi humanos. El protagonista posee los poderes de un demonio, aunque mantiene parte de su humanidad gracias a la fusión con un Magatama. Esta esencia demoníaca no está claro si es una bendición o una maldición, ya que le otroga poderes extraordinarios para combatir a los demonios, pero también puede acabar con su parte humana, según como la use.

Habrá muchos Magatamas en el juego y podremos usarlos a nuestro antojo. Pero cuando combatamos, y consigamos experiencia, nos haremos más poderosos, desbloquearemos habilidades y serems capaces de ingerir más Magatamas y muy diversos.

Este poder demoníaco también nos permitirá aliarnos con otros demonios, creando un grupo poderoso, y ser capaces de fusionar dos o más demonios en uno más poderoso, gracias a oscuros rituales. Algo que nos convertirá en un heraldo del nuevo mundo o en el salvador del antiguo.

Los combates por turnos del juego serán muy tácticos, lo que combinado con una exploración que parece sencilla de un mundo muy esquemático –los 20 años se notan–, pero muy bien diseñado, serán capaces de engancharnos de lo lindo. Un JRPG diferente, único y con muy buena pinta. **A.P.R.**

SE PARECE A...



FINAL FANTASY XV
Los combates por turnos de la última entrega de la saga siguen siendo de lo mejor del género.

NI NO KUNI II
Fantasía nipona en todo su esplendor, con una exploración del mundo muy similar.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Estrategia/Acción
- **Estudio/compañía:** Poleaxegames LLC
- **Distribuidor:** Poleaxegames LLC
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** Verano 2021

www.empireofember.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción, estrategia y rol**, ambientado en un reino de fantasía medieval.
- **Seremos el gobernante del reino**, encargándonos de la gestión global, desde la construcción a la guerra.
- Comandaremos los combates en el campo de batalla o en mazmorras, en una **perspectiva de primera persona.**
- Deberemos gestionar recursos para **construir las ciudades de modo táctico**, además de ocuparnos del bienestar de nuestros súbditos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una ambientación de fantasía se combina con múltiples géneros, para hacer de «Empire of Ember» un desafío único de estrategia bélica, gestión y construcción.

EMPIRE OF EMBER

¡Un reino de fantasía y estrategia!

Has reclutado y entrenado a tus hombres. Has preparado todos los recursos y arsenal para el combate y el asedio a la fortaleza del enemigo. Además, te has preocupado de que tu propia ciudad cuente con las mejores defensas, recursos, construcciones y súbditos que aseguren así que el enemigo lo tendrá muy complicado, en caso de que busque venganza. Además, cuentas con tus años de experiencia como comandante en jefe de ejércitos en plena batalla, así que no tienes ningún problema en unirte a tus guerreros en el campo de batalla. ¿Qué más te falta? ¡Sí, claro! Poner a punto tus hechizos y asegurarte de que no has perdido fuelle en el combate con magia. ¡Todo listo, entonces! El desafío de crear un imperio que sea capaz de conquistar a todos los demás está a punto de empezar. ¿Crees que tienes lo necesario para ocuparte de todo lo que acabamos de decir? Pues si es así, no lo dudes, este verano «Empire of Ember» será el juego que instalarás en tu PC, para disfrutar de una combinación de géneros única y tan apabullante como puedas imaginar. ¡Bienvenido a tu reino de fantasía y estrategia!

El gobernante total

Poleaxe Games tiene en mente lanzar la versión final de «Empire of Ember» este mismo verano, pero el juego ya está disponible en acceso anticipado –a un precio menor del que tendrá la versión definitiva, según el estudio–. Los meses que quedan por delante estarán destinados a pulir, añadir contenido y equilibrar todo. Desde la cantidad ingente de recursos para construir tu ciudad –alrededor de 2500 estructuras, tanto decorativas como funcionales–, que van desde torres de mago, bibliotecas o herrerías, a tabernas y casas. Y es que en «Empire of Ember» nos convertiremos en el gobernante total. Tendremos que construir y gestionar una ciudad que transformaremos en imperio, pero habrá que hacerlo con sentido táctico. La razón está en la combinación de géneros del juego. Hay que construir, gobernar, comandar y combatir. Todo en uno.

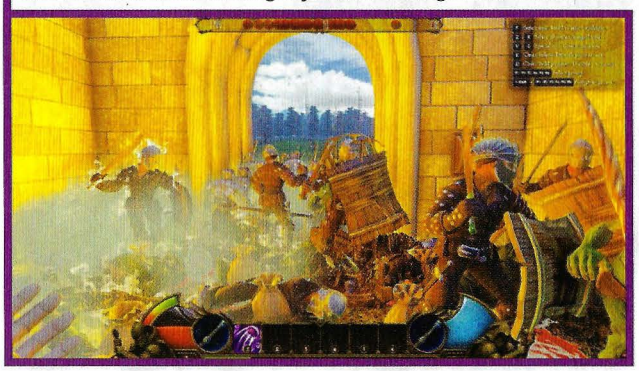
Así, al construir, tendrás que colocar ciertas defensas de forma adecuada, por si los asedios. Las ciudades en «Empire ef Ember» se podrán derruir por completo, des-

“Asedios, gestión, construcción, combate en primera persona y fantasía; todo en un desafío único”

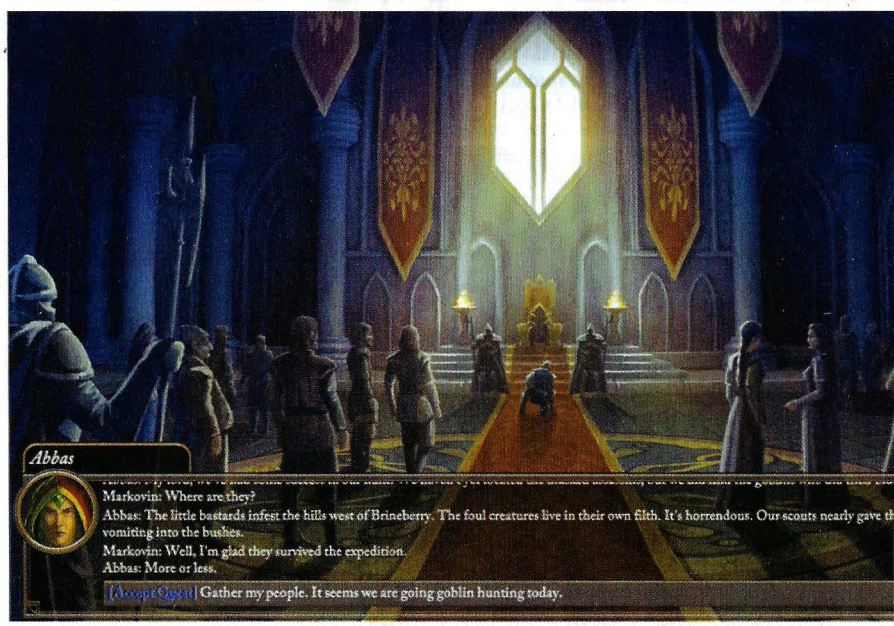
¡Combate, construye, dirige, gobierna! ¿Crees estar listo para convertirte en el gobernante supremo de un reino mágico? ¡Pues ahora podrás demostrar tu talento!

Dirige tus fuerzas en primera persona, en un desafío sin igual

Una de las características únicas de «Empire of Ember» como juego de estrategia es ponerte al nivel de tus ejércitos. Comandar en primera persona nos exigirá un plus de concentración, pues deberemos ocuparnos de aspectos clave como la colocación de las unidades, pero también nos permitirá tácticas salvajes gracias al aspecto mágico y de fantasía, como teleportarnos tras las líneas enemigas y causar estragos en sus filas.



Crea tu ejército. Crea tu ciudad. La combinación de géneros en «Empire of Ember» nos permitirá abarcar una gestión total.



Las decisiones que tomemos durante el juego podrán modificar el curso de la trama y llevarnos a distintos finales. La historia es obra de Patrick Kevin Day, guionista habitual de Telltale Games.

de los muros a los edificios, así que fortificar adecuadamente el asentamiento será clave. Además, estas ciudades podrán ser compartidas en el modo multijugador asíncrono, así que podrán descargarse tu ciudad, derrotar a sus defensores y saquearla. Tus habilidades serán puestas a prueba aunque tú no estés controlando todo directamente.

Y también será clave reclutar a tu ejército con las unidades adecuadas. Por supuesto, claro, manteniendo los suministros necesarios. De ese modo, tus súbditos estarán contentos.

Todo ello, además, teniendo en cuenta que podremos asumir misiones de muy diverso tipo, y que algunas nos llevaran a batallas en campo abierto y otroas a explorar y saquear mazmorras. Además, muchas de estas misiones se generarán de manera aleatoria, de modo que la rejugabiidad estará asegurada.

Pero lo que realmente hace diferente a «Empire of Ember» –sí, aún más– será su combate en primera persona. Sí, en primera persona.

El general en la batalla

Lo de dirigir un ejército en el campo de batalla, a pie, junto a tus guerreros, no es algo que se suela ver en un juego de estrategia. Pero es que la combinación de acción y estrategia es otro elemento que Poleaxe incluye en su diseño para hacerlo único. Además, recuerda que, al comienzo de estas páginas, hemos hablado del aspecto fantástico del juego. Eso significa, sí, magia. Y entre algunos hechizos tremendos que podrás utiizar durante el combate, estará, por ejemplo, la posibilidad de teletransportarte tras las filas enemigas. ¿Imaginas la que se puede liar cuando los pilles por sorpresa? Caos en la retaguardia, descontrol, tácticas que se derrumban... Pero, claro, eso también te lo podrán hacer a ti. ¿Estarás preparado para contrarrestarlo?

«Empire of Ember» quiere ser un juego realmente especial y, teniendo en cuenta sus objetivos, promete conseguirlo. **A.C.G.**

SE PARECE A...

FOR HONOR

La ambientación medieval es un punto común, aunque en «For Honor» hay menos fantasía.

KINGDOM COME...

Como contraste en la gestión de batallas, el realismo de «Kingdom Come» es una de sus claves.

BLACK MYTH: WUKONG

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Game Science
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2023

www.heishenhua.com

Basado en la historia épica Viaje al Oeste, «Black Myth: Wukong» lleva algo más de un año dando de que hablar. Y eso, pese a ser un juego de lo más misterioso creado por un estudio chino que solo cuenta con un título previo en su haber. «Black Myth: Wukong», sin embargo, se las apaña para, cada cierto tiempo, lanzar un nuevo vídeo de jugabilidad real y dejar asombrado a todo el que lo ve por su espectacularidad gráfica, su trepidante acción y su combinación de combate y magia, protagonizada por Sun Wukong, el mítico Rey Mono.

SUPER BOMBERMAN R ONLINE

- **Género:** Acción Multijugador
- **Estudio/compañía:** Konami Digital Interactive
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2021

www.konami.com/games/bomberman/online/eu/es

Aunque el juego original lleva algo más de dos años disponible, Konami ha anunciado que su versión online llegará en breve como descarga gratuita, aunque requiriendo un registro de suscripción online. Entre las novedades, el modo Battle 64 nos llevará a una experiencia de combate por 16 campos de batalla compitiendo con hasta 64 jugadores. Los clásicos nunca mueren.

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Deck Nine/Square Enix
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 10 de septiembre de 2021

lifeisstrange.square-enix-games.com/es

El final del próximo verano verá el estreno de la nueva entrega de la saga «Life is Strange». «True Colors» es obra de los responsables de «Before the Storm» y tendrá como protagonista a Alex Chen, una joven que siempre ha ocultado un poder que considera una maldición: la empatía extrema. Con él, puede sentir, absorber y manipular los sentimientos ajenos, percibidos como auras de colores.

MARTHA IS DEAD

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** LKA/Wired Productions
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021

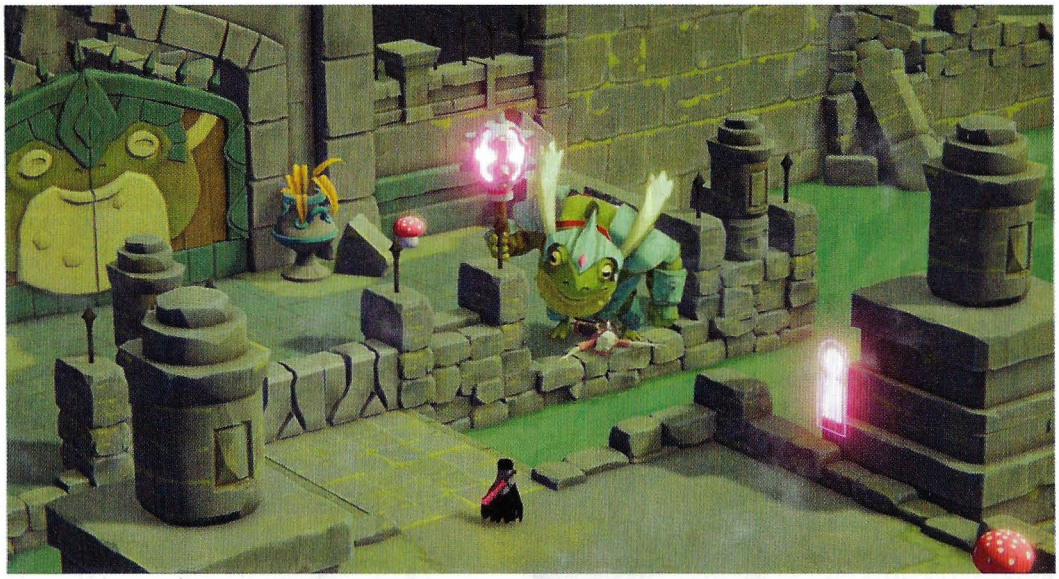
www.marthaisdead.com

Con cuentagotas va soltando LKA detalles e imágenes de «Martha is Dead», mientras esperamos que llegue a finales de este año, según las últimas noticias. La idea del estudio sigue siendo crear una experiencia visual que raye en lo real, exprimiendo al máximo el potencial de Unreal Engine 4. ¿La historia? La de una tragedia. En plena guerra mundial, el cadaver de una mujer se encuentra a orillas de un lago en la Toscana, con señales de haberse ahogado y haber sido profanado. Pérdida, guerra y traumas en una aventura diferente.

DEATH'S DOOR

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Acid Nerve/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** verano de 2021

playdeathsdoor.com

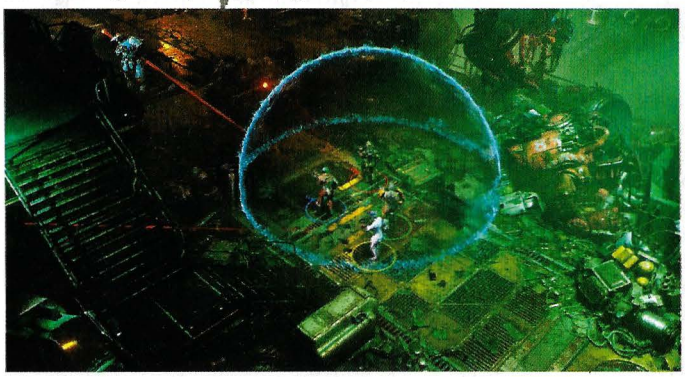


Fichar cada día en el trabajo es algo muy común, pero si ese trabajo consiste en recoger las almas de los muertos y el trabajador es un cuervo, la cosa ya no es tan habitual. De todos modos, el protagonista de esta historia de acción y rol, está ya acostumbrado a esta rutina. Pero todo cambia cuando un buen día le roban el alma que le han asignado y debe perseguir al ladrón hata un mundo desconocido, que la muerte nunca ha tocado, y donde las criaturas que lo habitan crecen más de lo que deberían, y rebosan de codicia y poder. ¿Original? ¡Desde luego!

THE ASCENT

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Neon Giant/Curve Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021

www.curve-digital.com/en-us/games/featured/156/the-ascent



Un futuro cyberpunk y una ciudad que se alza hasta el cielo. Ese es el escenario de «The Ascent», una combinación de acción y rol, que se disfrutará en solitario o modo cooperativo. La historia nos cuenta cómo el protagonista es esclavizado por el Grupo Ascensión, junto a los habitantes de su distrito. Cuando un día cierra, todo se vuelve caótico y el único objetivo será sobrevivir.

SUNSHINE MANOR

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Fossil Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 31 de octubre de 2021

www.fossilgames.com

En 2016 Fossil Games lanzó «Camp Shunshine», un homenaje a los juegos de horror de 16 bit de hace décadas. Ahora, el estudio trabaja en la "precuela" de aquella historia, «Sunshine Manor». Esa historia anterior también se quiere reflejar en el aspecto gráfico, que Fossil ha adaptado a la estética de 8 bit de antaño, para contarnos lo que ocurrió en la embrujada Sunshine Manor.

FORSPOKEN

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Luminous Productions/Square-Enix
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2022

forspoken.square-enix-games.com/es

Luminous Productions es el nuevo estudio de Square-Enix que el pasado año anunció «Project Athia», juego que ahora se ha rebautizado y presentado de manera oficial como «Forspoken». Queda aún un año -largo- para que vea la luz una historia que nos llevará al mundo fantástico de Athia, en el que una joven dotada de habilidades mágicas, Frey Holland, tendrá que hacer frente a numerosos peligros y combatir con criaturas de todo tipo. Apenas han trascendido muchos más detalles de la trama o los personajes, pero su tráiler es espectacular.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡AL FIN!

Ha costado, pero creo que me he tragado hasta ahora unas diez veces el vídeo con el gameplay de «Age of Empires IV». Ya era hora de que Microsoft volviese al PC y retomase sus sagas clásicas. Me ha gustado el toque a lo «Stronghold Crusaders», y que parece más dinámico; se nota la mano de Relic. Para mí, el juego más esperado de este año. ■ **Óscar**

Hacía falta recuperar los juegos de estrategia y gestión de bases, y si alguien puede hacerlo de forma consistente, esa es Microsoft. El juego tiene muy buena pinta y puede ser lo que el género necesitaba. ¡Crucemos los dedos!

GAFADO

Mi saga favorita es «Resident Evil». Desde que tengo unas Oculus Rift S mi sueño ha sido poder jugar a algún juego de la saga en Realidad Virtual, pero parece que estoy gafado. «Resident Evil 7» solo salió en RV en PS4, y ahora anuncian «Resident Evil 4»... ¡y es exclusivo de Oculus Quest 2! :(Estoy muy cabreado con Oculus, por cómo ha dejado tirados a los usuarios de Rift S. ■ **Jano S.**

Pues sí, Jano, es mala suerte de verdad. Y estamos de tu parte; no es aceptable que Facebook abandone unas gafas con menos de 2 años en el mercado.

Solo queda cruzar los dedos para que se acabe la exclusividad de los dos juegos, y Capcom se anime a sacar la versión RV en Steam. ¡Suerte!

Y AHORA TOCA...

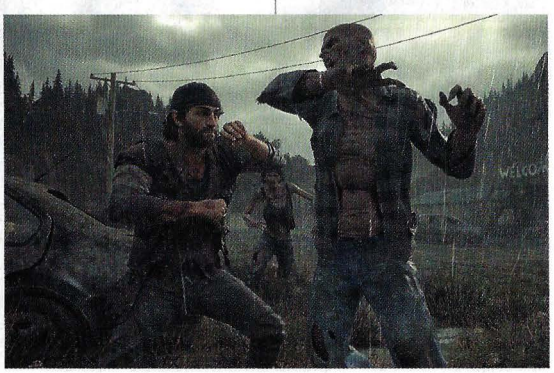
Ahora que Sony ha anunciado su segundo juego para PC, «Days Gone», creo que ya va siendo hora de que saquen ese que todos los "peceros" estamos pidiendo. Sí, el que empieza por B. ¿Estáis de acuerdo conmigo? ■ **Kalamity**

Pues a ver, uno que empieza por B... suponemos que es «Bloodborne», ¿verdad? Sin duda es uno de los juegos más esperados, y seguro que vendería millones, siendo del creador de «Dark Souls», y muy similar. Pero si nos dejas elegir, nos gustaría ver también uno que empieza por G. Seguro que sabes cuál es ;)

DILEMA

Compré «Cyberpunk 2077» de salida, pero debido a los bugs lo dejé "congelado" hasta que lo arreglen. Ya ha salido el primer parche gordo, el 1.2, y ahora tengo un dilema: no se si ponerme ya con él o esperar al parche definitivo que saldrá en verano. ¿Qué me aconsejáis? ■ **M.A.**

Es una decisión bastante personal. La versión de PC de «Cyberpunk 2077» ya era la más pulidas de todas con diferencia en el lanzamiento, y con el parche 1.2 han arreglado bastantes cosas. El juego ahora mismo es



LA CARTA DEL MES

IBERIA

Me gusta mucho «Euro Tuck Simulator 2», así que estoy disfrutando con el DLC que han sacado, «Iberia», donde mapean toda la Península Ibérica. Me gustaría dar las gracias a SCS Software, porque casi siempre los juegos de simulación ignoran a nuestro país, y no suele haber muchos escenarios ambientados aquí. ■ **J.S.**

SCS Software ha hecho un trabajo enorme, porque mapear toda la península para recorrerla en camión tiene que costar lo suyo. Y es cierto, España no suele ser una prioridad cuando se añaden escenarios a los simuladores, aunque aquí pesa más el país de origen de los jugadores que otra cosa. Se suele dar prioridad a los lugares donde más va a vender.

LA POLÉMICA DEL MES

¿ONLINE?

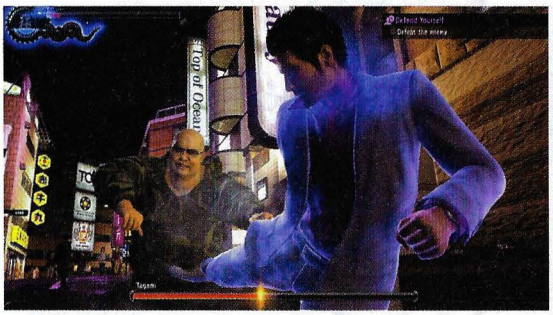
Compré «Crash Bandicoot 4» el otro día y me he llevado un cabreo enorme cuando se cayeron los servidores de Blizzard... ¡y el juego dejó de funcionar! Me parece vergonzoso que un juego que no tiene multijugador necesite una conexión online para funcionar. ¡Muy mal, Activision! ■ **Sergio**

Por desgracia, es algo que pasa demasiado a menudo. Juegos que no tienen modos online, pero exigen una conexión online para jugar. Blizzard ya lo ha hecho con otros títulos, así que no debería sorprender a nadie. Pero es algo que deberían avisar en el momento de la compra. O mejor aún: activar el modo offline, como hacen los juegos de otras marcas que no tienen online.

bastante jugable en PC y no da demasiados problemas, así que si tienes muchas ganas, puedes ponerte ya con él. Pero si quieres la experiencia completa, mejor espera al parche veraniego.

ENGLISH

Me acabé «Yakuza Like a Dragon» y me gustó tanto que quiero pillar «Yakuza 6». Lo malo es que está en inglés y no lo domino mucho. ¿Es un inglés difícil o se puede seguir si sabes lo básico? L.Z.



Es una pregunta difícil de responder. El inglés es bastante coloquial y fácil de entender, porque es lenguaje callejero y urbano, pero también usan algunas expresiones japonesas o jerga de la mafia, que complica algo las cosas. También hay muchos diálogos, así que puede que te cueste un poco seguir ciertas escenas. Pero es una forma inmejorable de aprender inglés.

HELADO

Quería comentar con toda la comunidad una cosa que me ha llamado la atención: ¿por qué a todo el mundo le da por hacer expansiones ambientadas en mundos helados? «Horizon Zero Dawn Frozen Wilds», «Subnautica Below Zero», «Monster Hunter World Iceborne»... A mí me parecen escenarios aburridos, todo es hielo y nieve. Prefiero paisajes variados y coloridos. Lucy A.

Bueno, para ser honestos el diseño artístico de todos esos mundos helados es espectacular, y no nos parecen aburridos. Pero es cierto que si no te gusta ver tanto color blanco... Seguramente sea una coincidencia, pero es verdad que el tema "mundo helado" es recurrente en los videojuegos.

TARJETAS GRÁFICAS

Quería comprarme una RTX 3070, pero me mosquea que solo tenga 8 GB de RAM... ¡y hay una RTX 3060 con 12 GB! ¿Es mejor una tarjeta más potente, con menos RAM, o menos potente, con más RAM? Amaro S.

Pues depende. Si juegas a 4K es recomendable al menos 12 GB. Si juegas a 2K o a 1080p con raytracing, apuesta por más potencia.

¡CANCELADO!

El MMO de El Señor de los Anillos de Amazon era de los juegos que esperaba con más ganas... ¡y lo han cancelado! Pero, ¿que les pasa a compañías como Amazon o Google? Sergio

Pues lo que ocurre, Sergio, son dos cosas. Primero, que para hacer videojuegos no basta con comprar compañías de videojuegos. Y, segundo, son empresas con tanto dinero que no tienen problema en cancelar de un plumazo juegos casi terminados. En este caso, por una disputa contractual.

Hacer videojuegos es una tarea enormemente compleja, y los gigantes de Internet lo están aprendiendo por las malas...

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

2021: ¡UN AÑO PARA PASARLO DE MIEDO!

¡25 juegos para ponerte los pelos de punta!

Pues sí, creías que lo más terrorífico que habría en este número de Micromanía sería «Resident Evil Village», pero hemos querido ir más allá y descubrirte una selección de juegos que también te harán dormir este año con la luz encendida.

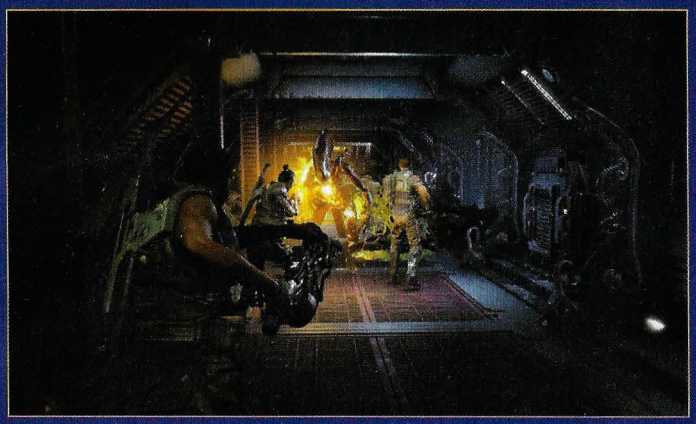
Es posible que una de las razones por las que tanto nos gustan las novelas, películas y juegos de terror sea porque, en el fondo, sabemos que es un miedo "seguro". Todo lo que se desarrolla en esas páginas y pantallas se queda ahí dentro. ¿O no? Esas imágenes perturbadoras, sonidos extraños y misteriosos, ideas de otrios mundos y dimensiones alternativas, a menudo representan nuestros propios miedos y demonios, nuestro temor ante la realidad, y le damos una forma grotesca para sentirnos seguros. Pero, aun así, no podemos evitar un escalofrío ante un siniestro crujido de una puerta, esa sombra furtiva que se desliza por la pantalla –¿seguro que no ha pasado también por detrás de ti?– o la idea de que seres que no pertenecen a esta realidad pueden afectarnos de un modo u otro. Si todo esto lo llevas a una aventura, un juego de acción, un mundo repleto de no muertos en Realidad Virtual, o una historia en la que solo el sonido será capaz de ponerte los pelos de punta o acelerar tus latidos, la experiencia será inigualable. Y, lo mejor, será que podrás parar cuando quieras, desconectar, relajarte y saber que esas amenazas se quedan, bien guardadas, en el disco duro. Que el terror virtual es solo eso. No puede salir de la pantalla que tienes ante ti... ¿O quizá sí? A lo mejor es que el verdadero terror está fuera de esa pantalla. ¡Disfruta del miedo en tu PC!

¡VIENEN POR TODAS PARTES!

ALIENS: FIRETEAM

Estudio/compañía: Cold Iron Studios LLC **Género:** Acción/RoI
Distribuidor: Cold Iron Studios LLC **Fecha:** Verano de 2021
INTERÉS:

El regreso del universo de "Alien" al PC no será en una aventura al estilo de «Isolation», como muchos fans esperaban, sino en un intenso juego de acción muy al estilo de la película de James Cameron. «Aliens: Fireteam», como su nombre indica, apuesta por la acción cooperativa, mas no en exclusiva, pues podrá ser jugado en solitario con el apoyo de la IA del juego para asumir el control del resto del grupo de marines espaciales del que formaremos parte. El toque de rol vendrá por las cinco clases disponibles.

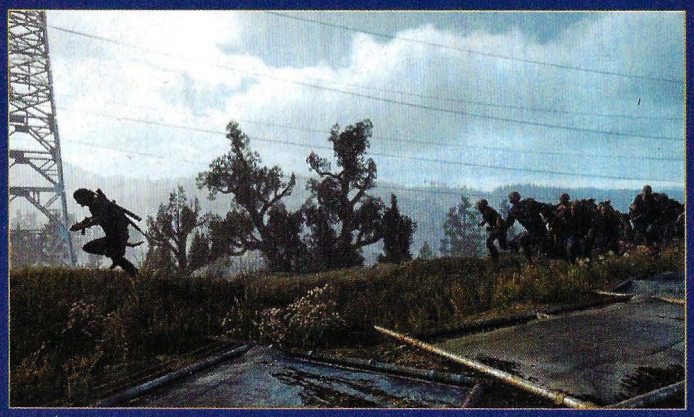


EL FUTURO SERÁ DE LOS ZOMBIS

DAYS GONE

Estudio/compañía: Bend Studio **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: PlayStation Mobile Inc. **Fecha:** 18 de mayo de 2021
INTERÉS:

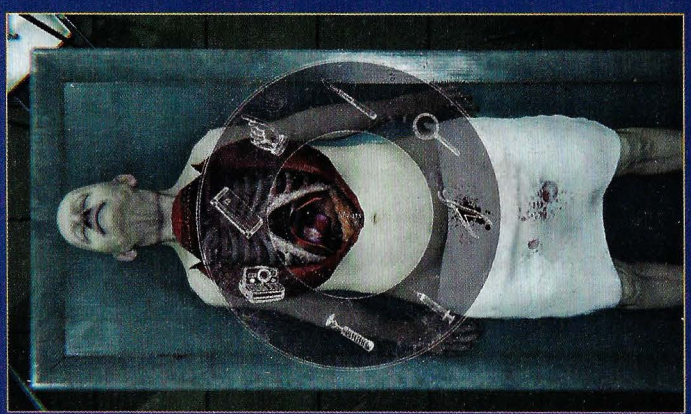
El mundo abierto postapocalíptico de «Days Gone», enclavado en un universo zombi, llegará al PC en breve tras su paso por PlayStation. Una aventura para un jugador, en la que Deacon y su moto se las verán contra los no muertos y los no menos salvajes supervivientes.



CADÁVERES ENCANTADOS

AUTOPSY SIMULATOR

Estudio/compañía: Woodland Games **Género:** Simulación/Aventura
Distribuidor: PlayWay S.A. **Fecha:** 2021
INTERÉS:



Si piensas en qué puede dar más grima que un simulador realista de autopsias, imagina uno que sea una aventura de horror. Es la historia de Jack, un patólogo que, al efectuar una autopsia, encuentra dentro del cuerpo el anillo de compromiso de su mujer desparecida, Kate.

TERROR EN SEGUNDA PERSONA

DEVA: THE HAUNTED GAME

Estudio/compañía: Claws Dev **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Claws Dev **Fecha:** 2021
INTERÉS:

El juego de Claws Dev bebe del estilo de películas como "Blair Witch", haciendo del contenido "real" –un juego de PC encontrado en un colegio en el que ocurrió una masacre– la base de todo. El protagonista eres tú, el propio jugador, en un juego maldito.

APOCALIPSIS EN ESPERA

DYING LIGHT 2

Estudio/compañía: Techland **Género:** Acción/Aventura/Rol
Distribuidor: Techland Publishing **Fecha:** 2021
INTERÉS:

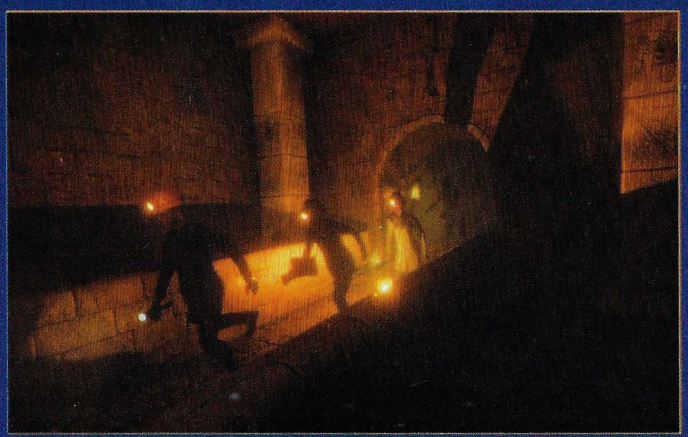
Techland aseguró hace pocas semanas que sí, que va en serio, que su apocalipsis zombi en un mundo abierto llegará en 2021. Los retrasos –¡más de dos años!– se deben, según el estudio, a la complejidad del juego, y prometen que se podrá disfrutar durante meses.

LA MALDICIÓN DE LOS FARAONES

FOREWARNED

Estudio/compañía: Dreambyte Games **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Dreambyte Games **Fecha:** Otoño de 2021
INTERÉS:

Las maldiciones milenarias y la historia de Egipto se mezclan en un juego que apuesta por la RV, para un desafío capaz de ponernos los pelos de punta. Sumérgete en unas excavaciones arqueológicas que derivan en una experiencia de supervivencia terrorífica.

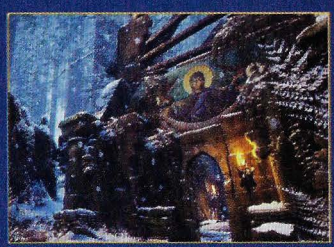


UNA MALDICIÓN EN LA FAMILIA

LAST DAYS OF LAZARUS

Estudio/compañía: Ape Tribe Games **Género:** Aventura/Acción/Rol
Distribuidor: Sold out **Fecha:** 28 de enero de 2021
INTERÉS:

Tras el suicidio de su madre, Lazarus regresa a su hogar para encontrarse con su hermana Lyudmila. Pero lo que no esperaba descubrir es un mundo en el que la realidad parece colapsar a su alrededor, en una aventura llena de muerte y fenómenos sobrenaturales.

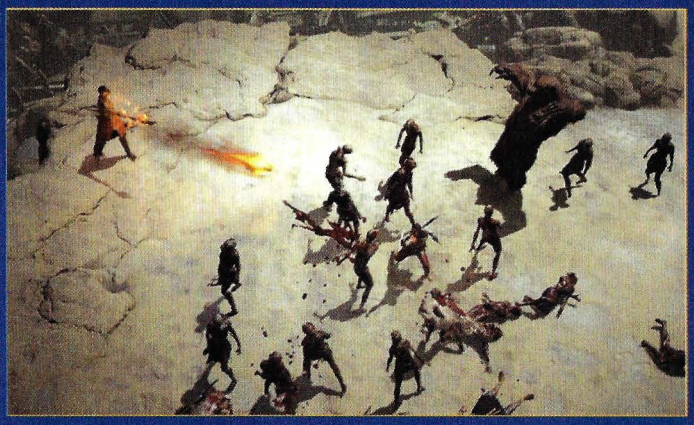


BLIZZARD... ¡ABRE YA LAS PUERTAS!

DIABLO IV

Estudio/compañía: Blizzard **Género:** Acción/Rol/Aventura
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Este año –salvo que Lilith no quiera– tendremos vuelta al universo «Diablo» por partida doble. Por un lado, Blizzard nos dejó patidifusos en la Blizzcon con el anuncio de «Diablo II Resurrected». Pero lo que los fans esperan con avidez es la nueva entrega de la saga. El estudio presentó en Blizzcon, precisamente, la nueva clase –la pícara–, mientras esperamos a que desvele la quinta y definitiva clase de personaje en los próximos meses. La entrada al nuevo infierno de «Diablo» está cada vez más cerca.



HOMENAJE AL TERROR DE LOS 90

ALISA

Estudio/compañía: Casper Croes **Género:** Aventura/Acción/Survival Horror
Distribuidor: Casper Croes **Fecha:** 31 de mayo de 2021
INTERÉS:

Alisa es una agente especial en pos de un criminal que, sin recordar cómo ha llegado allí, despierta en una casa victoriana, poblada por extrañas criaturas mecánicas que no paran de acosarla. Un survival horror que homenajea a clásicos de los 90 como «Alone in the Dark».

LOS HÁBITOS DEL MAL

EVIL NUN: THE BROKEN MASK

Estudio/compañía: Glowstick Entertainment **Género:** Aventura/Acción
Distribuidor: Kleperians **Fecha:** Verano de 2021
INTERÉS:

Bien conocida por los jugadores en dispositivos móviles, la saga «Evil Nun» encuentra su camino en el PC con «The Broken Mask». En este juego de horror tendremos que huir de la diabólica hermana Madeline, una monja que castiga a los niños con un martillo gigante.

SOBREVIVIR AL HORROR

RESIDENT EVIL VILLAGE

Estudio/compañía: Capcom
Género: Aventura/Acción/Survival Horror
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 7 de mayo de 2021
INTERÉS:

Descubrir la verdad sobre Lady Dimitrescu, las acciones de Chris Redfield, la ceremonia que parece precisar al bebé de Ethan y Mia, qué les ocurre a los habitantes de la aldea perdida... ¡Son tantas las incógnitas que rodean a la historia de «Resident Evil Village»! Pero, tranquilo, en pocos días podremos meternos, de nuevo, en la piel de Ethan Winters y desvelar todos los secretos de la nueva entrega de la saga de Capcom, que aparece más oscura, realista, salvaje y terrorífica que nunca. De nuevo, un escalofrío recorrerá nuestro espinazo.

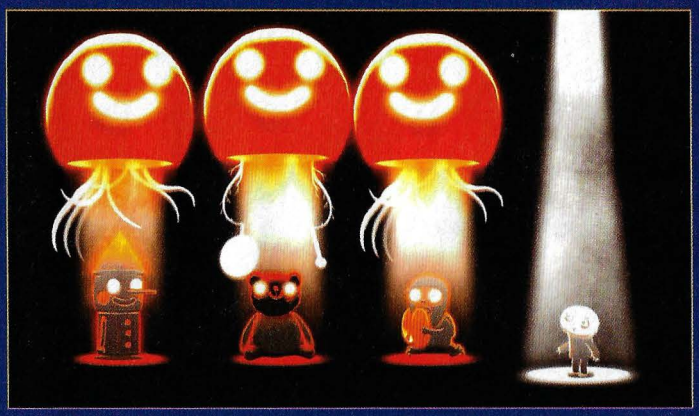
De nuevo, la perspectiva en primera persona es clave para la máxima inmersión en la aventura. Y, como en la anterior entrega, el diseño de acción nos permitirá usar herramientas, puños y pies contra los enemigos.

SONRISAS TERRORÍFICAS

HAPPY GAME

Estudio/compañía: Amanita Design **Género:** Aventura
Distribuidor: Amanita Design **Fecha:** Primavera de 2021
INTERÉS:

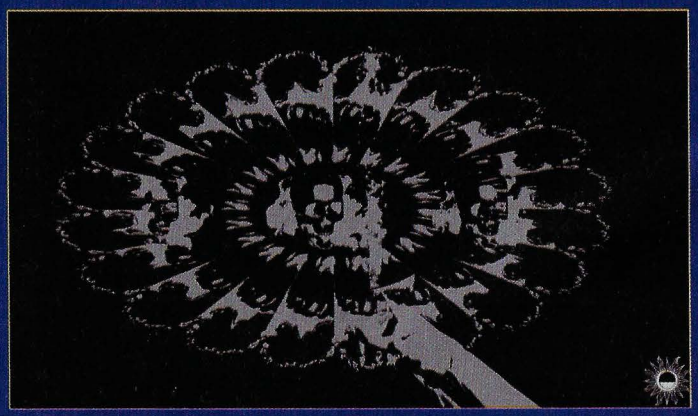
Extraño y fascinante, como todos los juegos de Amanita Design, se presenta «Happy Game». Pero todo lo que se sabe de su nuevo proyecto es aún más retorcido y perturbador de lo habitual. Lo psicodélico se une con el horror, en un juego repleto de puzles y sonrisas aterradoras.



MIEDO EN BLANCO Y NEGRO

NIX UMBRA

Estudio/compañía: ilzard **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: ilzard **Fecha:** 2021
INTERÉS:



Describir «Nix Umbra» es una tarea harto difícil. Imagina un FPS en blanco y negro, psicodélico, repleto de efectos visuales hipnóticos y que se desarrolla en un bosque encantado, con un protagonista que porta una espada que es su única fuente de luz. ¡Alucinante!

TODO QUEDA EN FAMILIA

LUNACY: SAINT RHODES

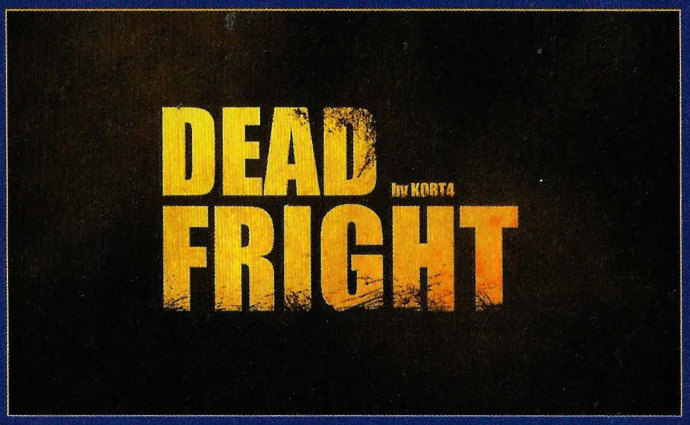
Estudio/compañía: Lazarus Studio **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Iceberg Interactive **Fecha:** 2021
INTERÉS:

La verdad sobre el asesinato de tu familia es la premisa de la trama de «Lunacy: Saint Rhodes». Y en esta aventura de terror y supervivencia cada decisión cambiará la historia, al estar observados por el Autor, una IA que nos controla y cambia las condiciones a cada instante.

EL SONIDO DEL TERROR

DEADFRIGHT

Estudio/compañía: kOrt4 **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Korta Interactive **Fecha:** 2021
INTERÉS:



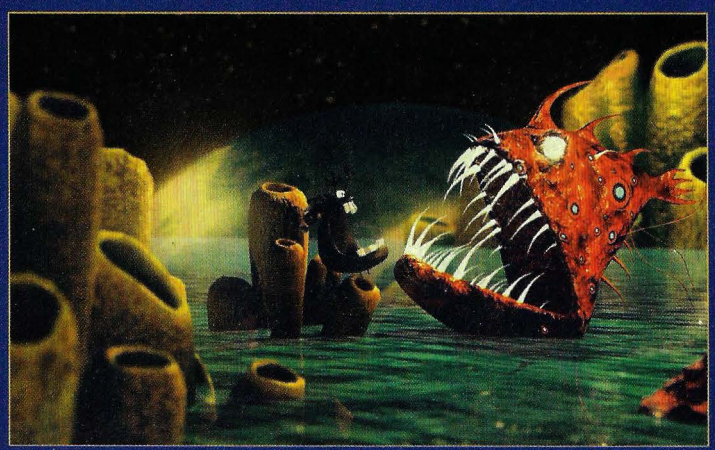
Un videojuego que no es tal, seguro que no es algo que pruebes a menudo. Porque «DeadFright» es más un "audiojuego" que un videojuego. El título de kort4 nos lleva a la ciudad de Ravenfort, donde nos sumergiremos en una experiencia de horror sin imágenes y en la que solo nos guiaremos por el audio 3D, dinámico y espacial. ¿Sobrevivirás al terror auditivo?

VUELTA AL MIEDO ESPACIAL

SYSTEM SHOCK

Estudio/compañía: Nightdive Studios **Género:** Acción/Aventura/Rol
Distribuidor: Nightdive Studios **Fecha:** Verano de 2021
INTERÉS:

Mucho antes que GLaDOS nos intentara amargar la vida, otra IA, SHODAN, nos las hizo pasar canutas a bordo de una estación espacial en la que el horror futurista dominaba la escena. Y ahora, más de 25 años despúes, Nightdive tiene casi a punto –llegará este verano, si nada se tuerce– el "remake" de «System Shock», uno de los juegos más legendarios del PC.



PARA MORIRTE... ¡DE RISA!

SCARENOID

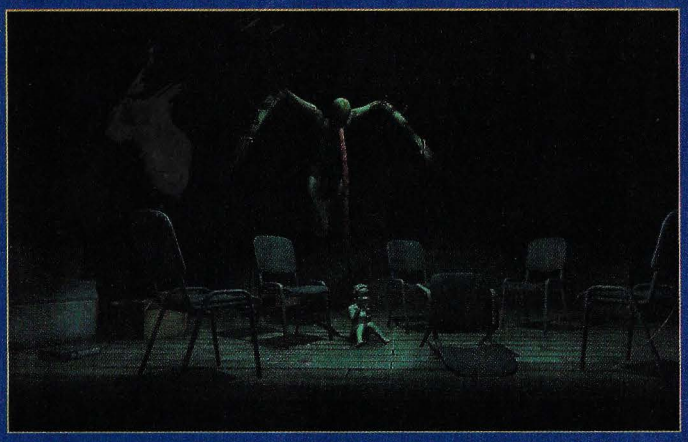
Estudio/compañía: Deep Flame Com **Género:** Aventura/Plataformas
Distribuidor: Deep Flame Com **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Un platillo volante aterriza en un planeta desconocido habitado por criaturas horripilantes, y uno de sus tripulantes es raptado. El otro, un pequeño ser parecido a una bola con patas y cobarde como una gallina, deberá afrontar sus miedos para rescatar a su compañero.

SALIDO DE TUS PESADILLAS

SILENT DOOM

Estudio/compañía: Bloody Pixel **Género:** Aventura/Acción
Distribuidor: Bloody Pixel **Fecha:** 2021
INTERÉS:



Pese al nombre, «Silent Doom» no tiene nada que ver con la saga de id. Más bien, su inspiración se encuentra en juegos como «Silent Hill» –de ahí también el guiño del título–, con un desafío de supervivencia en un mundo de pesadilla, lleno de puzles y acción.

ACCIÓN GÓTICA DE ESTILO RETRO

THE LAST FAITH

Estudio/compañía: Kumi Souls Games **Género:** Acción/Aventura/Plataformas
Distribuidor: Kumi Souls Games **Fecha:** 2021
INTERÉS:

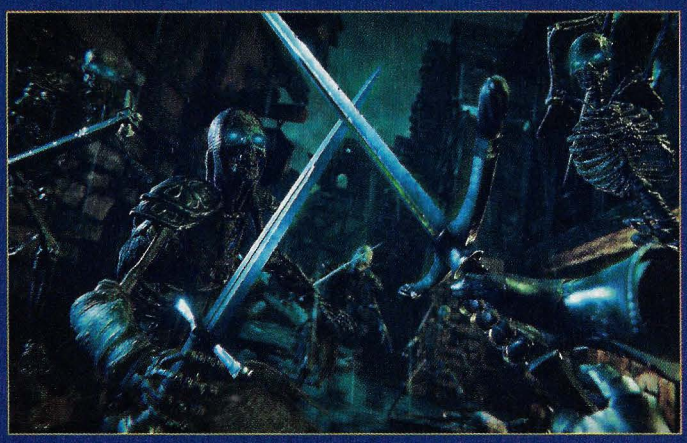
Un "Metroidvania" en toda regla, con ambientación gótica, criaturas salidas del averno, monstruos de todo tipo y mucha acción es lo que nos propone «The Last Faith». ¿Crees que los píxeles y la acción 2D no podrán darte miedo? Cuando lo veas, ya nos lo dirás.

LOS NO MUERTOS VIRTUALES

UNDEAD CITADEL

Estudio/compañía: Dark Curry S.L. **Género:** Acción/Rol/Aventura
Distribuidor: Dark Curry S.L. **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Sumergirnos en un universo de nomuertos, esqueletos guerreros y otras criaturas, con ambientación medieval, y sobrevivir a todo es el objetivo de «Undead Citadel», un juego de acción, terror y rol, exclusivo para Realidad Virtual. ¿Te atreverás a jugarlo?



MISTERIO EN LAS SOMBRAS

WHO IS HE: LET ME OUT

Estudio/compañía: 4Happy Studio **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: 4Happy Studio **Fecha:** 2021
INTERÉS:

De terror exótico se podría calificar el desafío de 4Happy Studio, no tanto por la acción, como porque el juego se inspira en leyendas locales de donde procede el estudio, nada menos que Indonesia. Una aldea llena de peligros de la que un niño, Alvin, debe huir.

SURVIVAL HORROR COMO ANTAÑO

TORMENTED SOULS

Estudio/compañía: Dual Effect, Abstract Digital **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: PQube Limited **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Si «Tormented Souls» te recuerda a los grandes clásicos de los 90, como «Alone in the Dark» o «Resident Evil», con una puesta al día técnica, no es por casualidad. El homenaje es intencionado a estas sagas y apuesta por una cámara más dinámica, a lo «The Evil Within».

LA CAÍDA DE LA CASA GROC

UNDERWORLD DREAMS

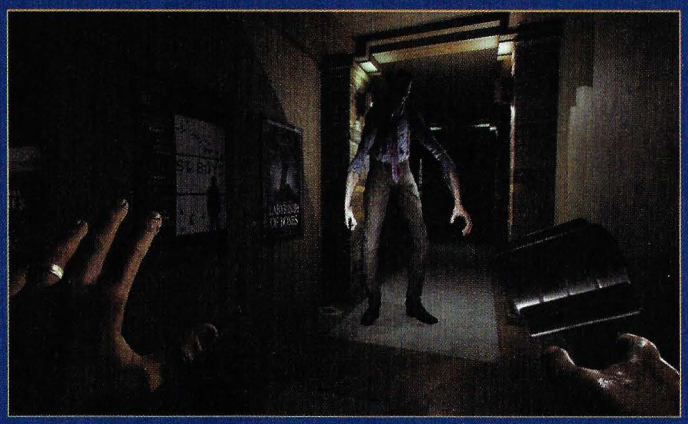
Estudio/compañía: Drop of Pixel **Género:** Acción/Rol/Aventura
Distribuidor: Skystone Games Inc. **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Las influencias de Lovecraft en «Underworld Dreams» son reconocidas, pero el trabajo de Drop of Pixel aporta el toque de modernidad con una historia ambientada en los años 80. Tendremos que sobrevivir al horror psicológico de una aventura que nos meterá en la Mansión Groc, en la que se cometieron unos crímenes de los que el protagonista fue acusado... ¿injustamente?

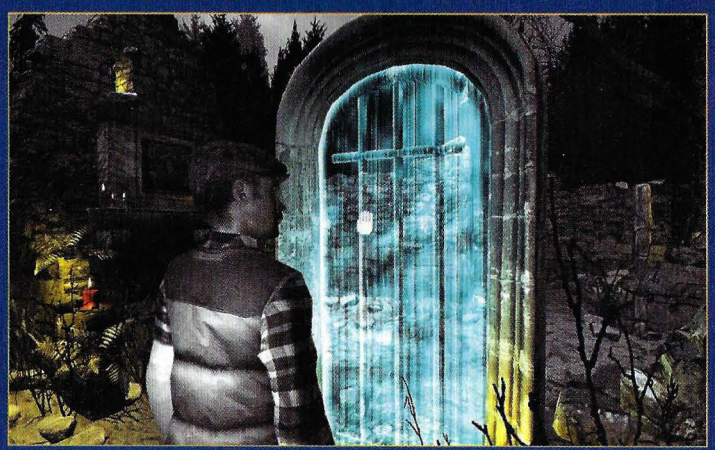
EL TERROR DE LOS MUERTOS

WRAITH: THE OBLIVION. AFTERLIFE

Estudio/compañía: Fast Travel Games **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Fast Travel Games **Fecha:** 25 de mayo de 2021
INTERÉS:



Puede que alguna vez, viendo una peli de terror, te hayas preguntado si los monstruos, los muertos, también pueden pasar miedo. «Wraith» afirma que es así, para lo que nos lleva a la Mansion Barclay, donde somos un espíritu acosado por espectros, en una aventura creada para ser disfrutada –o padecida– en Realidad Virtual. ¿Serás capaz de descubrir el secreto de la casa?

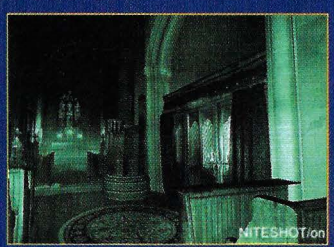


UNA PRESENCIA EN LA IGLESIA

SILENT NIGHT

Estudio/compañía: Pixel Chest **Género:** Acción/Estrategia
Distribuidor: Pixel Chest **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Uno puede pensar que una iglesia, al ser lugar sagrado, estará a salvo de maldiciones, fantasmas y trasgos, pero «Silent Night» dice que de eso, nada. En el crudo invierno de Anglia, tendremos que descubrir pruebas y datos sobre la presencia que acosa el lugar.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos a este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Las campañas de financiación colectiva nos dan tantas alegrías como a sus desarrolladores, cuando llegan a buen puerto, eso sí. Aunque también nos encontramos con sorpresas por parte de compañías bien establecidas, que curiosamente también se apuntan a esta moda.

CHICORY: A COLORFUL TALE

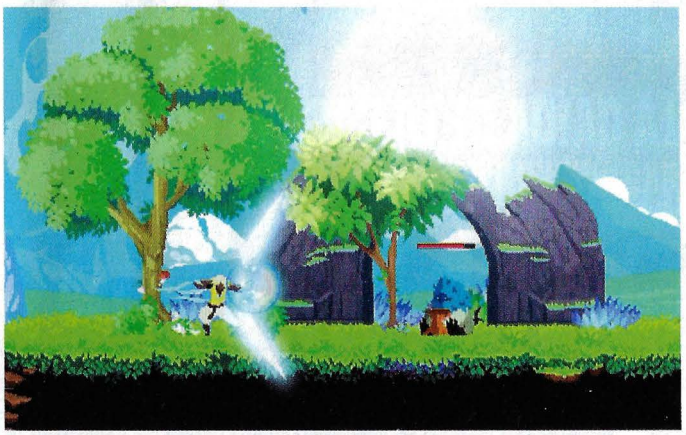
Una aventura llena de pintura

Género: Aventura **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** Greg Lobanov **Fecha:** 2021
Web: *chicorygame.com* **INTERÉS:**

Pintar para resolver puzles es algo que ya hemos visto, pero no podemos quitarle mérito a «Chicory: A Colorful Tale». El protagonista es un perro con la misión de recuperar el color en un mundo poblado por animales. Las mecánicas invitan a usar el cursor para completar figuras o descubrir elementos del escenario. Algo que podremos hacer también en modo cooperativo local.

En el apartado sonoro cuentan con Lena Raine, que ha trabajado en las bandas sonoras de «Celeste» y «Guild Wars». Ya se puede escuchar en la web oficial.

Además de resolver puzles con el cursor y la pintura, podremos coleccionar elementos estéticos llenos de color.



ASTRAL ASCENT

Los 12 signos del zodíaco a tiro

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Varios **Fecha:** Por confirmar
Web: *hibernian-workshop.com* **INTERÉS:**

Su campaña de financiación arrancó en Kickstarter el 29 de marzo y ha sido todo un éxito. En solo 36 horas llegó a su meta de 30 000€ y siguió a más. También contamos con una versión demo para meternos de lleno en este título de acción.

Gráficamente recuerda a juegos de 16 bit. Plataformas, jefes finales y cuatro héroes diferentes con parte de la fórmula de «Astral Ascent». Un juego que mezcla velocidad, saltos y disparos con magias y un mundo fantástico. Además, habrá modo cooperativo para dos jugadores.

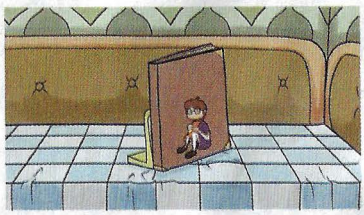
EN CAMPAÑA

REVENTURE: ORBTALE

«Reventure» es un juego creado por Pixelato y que explotó al máximo un número ínfimo de píxeles para sus personajes. Aunque su mundo tiene proporciones que impresionan. Quizá por esto la continuación se sale de la pantalla y se convierte en juego de mesa. Con el nombre de Orbtale, nos encontraremos con una colección de cartas que prepara el estudio malagueño. Hasta cuatro personas podrán visitar su mundo y encontrarse con un diseño algo más suave en cuanto a píxeles por pulgada.

kickstarter.com

DREAM OF TOMORROW



Con una campaña de financiación que consiguió el éxito rápido, «Dream of Tomorrow» plantea una lucha contra el bullying. Sus desarrolladores son jóvenes afincados en Alemania con un objetivo claro: concienciar sobre el problema de los abusos. La traducción al inglés está garantizada, según los hitos en la campaña. Aunque quizá nos encontremos con menos contenido del que sueñan sus responsables. Todo es cuestión de darles apoyo para que cumplan objetivos de financiación, y sociales.

kickstarter.com

Es difícil que la rueda pare de girar. Los juegos siguen adelante en este año que podría antojársenos como un día de la marmota continuo, por aquello de la pandemia y sus consecuencias. Vemos que los estudios hablan de sus grandes lanzamientos, mientras mantienen sus franquicias al día con más contenidos. Hasta la Realidad Virtual parece afianzarse con nuevo hardware en el horizonte, a un ritmo que promete ser frenético, junto a cada vez más títulos imprescindibles. Lo que echamos de menos, un mes más, son ediciones coleccionista de juegos para PC. Aunque alguna cosa encontramos para alegrar la estantería. Por cierto, los eSports tampoco se paran, aunque empezaran el año con algún que otro contratiempo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in progress
37 Sigue jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

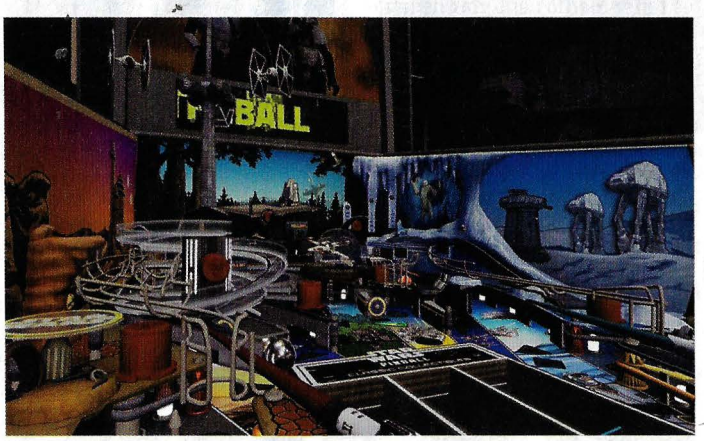
Meternos en los mundos virtuales es algo que intenta llegar al máximo de personas. Con barreras técnicas que se superan a pasos de gigante, el software ha tardado un poco más. Lo hace, eso sí, con alegrías para el fan, y no faltan iniciativas que optan por la integración.

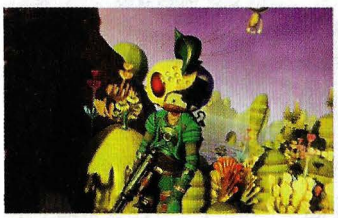
STAR WARS PINBALL VR

Como si fueran los tableros de verdad

Género: Acción **Compatibilidad:** Oculus Rift/Quest
Desarrollador: Zen Studios **Disponible:** 29 de abril de 2021 **Precio:** Por determinar
Web: *starwarspinball.com* **INTERÉS:**

Zen Studios se ha puesto manos a la obra para conseguir el sueño demuchos que disfrutábamos de los pinball, pero no nos atrevemos con el mantenimiento de uno de verdad. De ahí que tener «Star Wars Pinball VR» en nuestro entorno casero nos haga ilusión. No ya por las sensaciones de estar en un universo mágico, sino por cómo se ve cada detalle en unos tableros que son míticos en la historia del formato. Con la experiencia del estudio responsable, esperamos una gran conversión.

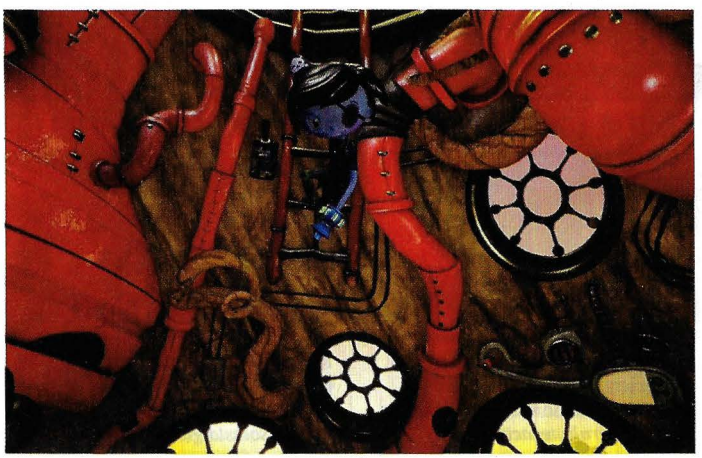




SCARY GIRL MISSION MAYBEE VR

Protagonista femenina en Zero Latency

Plataforma: Propietaria **Desarrollador:** Dark Slope Studios
Lanzamiento: Abril 2021 **Web:** *www.zerolatencyvr.es*
Precio: 39€ por persona **INTERÉS:**



La renovación en el hardware de los centros Zero Latency y las medidas de seguridad de cara a la COVI-19 siguen con más novedades.

«Mission Maybee» rebaja el tono de otros títulos de la franquicia y ofrece un aspecto más propio de una serie animada juvenil. El cambio intenta motivar al público femenino, con un entorno entre fantástico y de ciencia ficción. Seis entornos se suceden en esta experiencia colaborativa para hasta ocho jugadores, en partidas de 15 minutos y a partir de 10 años de edad.

DEMOS

A WAKE INN
VIVE, OCULUS RIFT, INDEX, WMR

Un hotel de lo más tétrico es el escenario para este título de terror en el que cada habitación es más siniestra que la anterior.
awakeinngame.com

WARPLANES: WW1 FIGHTERS
VIVE, OCULUS RIFT, INDEX, WMR

Los aviones de la primera Guerra Mundial también son una gran opción para la simulación en la Realidad Virtual.
www.homenetgames.com

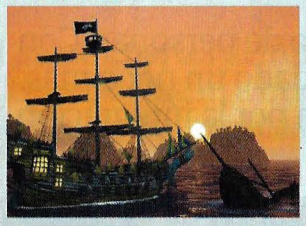
SENTENCED VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT

Decidir quién vive o va al paredón es una tarea que nos pone los pelos de punta, pero este juego va justamente de eso.
sentencedvr.com

A Unreal Engine 5 le queda todavía mucho para ser la base para hacer juegos. Los primeros títulos llegarán a finales de 2021, pero apenas aprovecharán su potencia. Mientras, versiones anteriores exprimen su potencial hasta con juegos que mezclan móviles y PC.

DEMOS

KING OF SEAS



Este título, centrado en las batallas navales, nos lleva a un mundo lleno de personajes y misiones piratescas.
■ *www.kingofseas.net*

VOIDSPACE

Un concepto que brilla por la originalidad y que intenta imitar lo narrado en Ready Player One, en forma de MMO.
■ *www.voidspacegame.com*

ARBORIA

Nos metemos en la piel de Yotum, un guerrero en tierras fantásticas y que utiliza armas que están vivas.
■ *arboriagame.com*

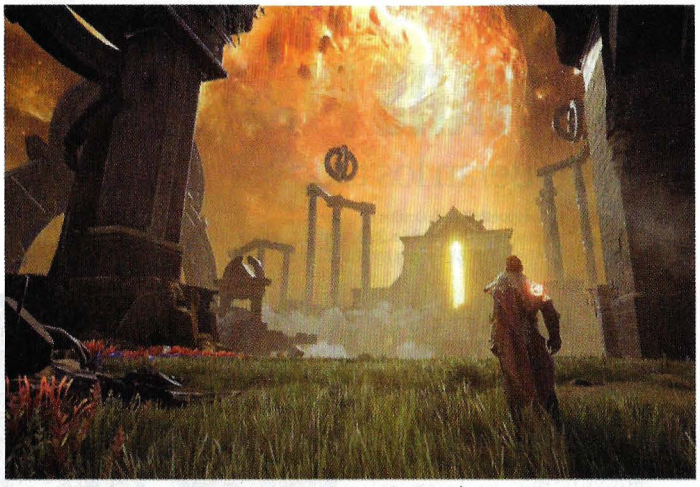
PROJECT RAGNARÖK

Mitología nórdica con libertad total y Unreal Engine 4

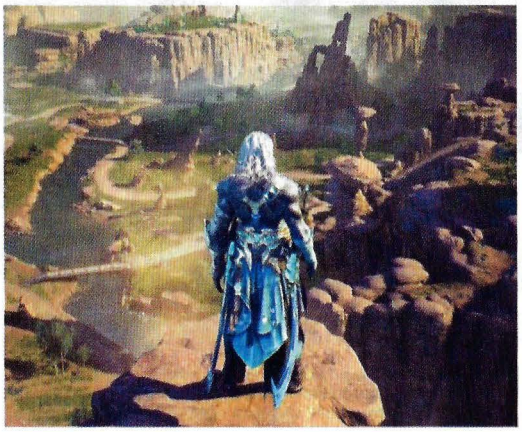
■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Netease ■ **Disponible:** 2021 (beta) ■ **Precio:** Gratuito
■ **Web:** *www.neteasegames.com* **INTERÉS:**

Un equipo de más de 60 profesionales desarrolla «Project: Ragnarök». La nueva apuesta de NetEase va al género que tan bien conocen, los MMORPG. La libertad es una de las cualidades que esperan exprimir, con un mundo abierto, pero también con un fuerte elemento de comunidad. El objetivo es tener medio centenar de jugadores en una sola batalla.

Otro de los elementos que nos esperan son espacios generados de forma aleatoria. Por cierto, sus creadores se toman muy en serio el juego cruzado. Podremos jugar con personajes de PC, móvil e incluso consolas. La beta llegará a finales de 2021.



Con un modelo free2play, «Project Ragnarök» promete libertad para explorar y misiones en solitario siempre diferentes.



DIARIO DE DESARROLLO

ATOMIC HEART

Mudfish trabaja en un modo foto que enseñe el mundo y al personaje principal con el máximo detalle.
■ *www.facebook.com/AtomicHeartOfficial*

S.T.A.L.K.E.R. 2

30 tipos de armas han sido confirmadas junto a un vídeo en el que GSC Game World dan más detalles del juego.
■ *www.stalker2.com*

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

El regreso de este clásico de la estrategia, de Creative Assembly, traerá mejor aspecto, contenido, sistema de ayudas o multijugador.
■ *www.feralinteractive.com*

SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER

243 000 € de financiación en Kickstarter también han dado para un editor de niveles que ya muestran sus creadores.
■ *www.solasta-game.com*

Las mezclas entre franquicias es algo que nos encanta. En el mundo de los videojuegos hay una fuente inagotable. Eso sí, hasta que los dueños de los derechos deciden pararlo. Mientras, disfrutaremos de algunas que jamás se nos habrían ocurrido...

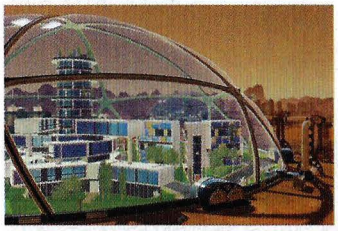
SURVIVING MARS

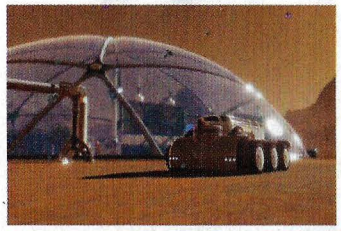
Unas vacaciones bien merecidas

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Abstraction **Disponible:** 15 de marzo 2021 **Web:** *abstraction.games* **INTERÉS:**

De manera gratuita para los poseedores de «Surviving Mars», Paradox ha arropado el lanzamiento de más contenido para el juego desarrollado por Abstraction. Se trata de un homenaje a los cinco millones de jugadores que se han lanzado a la conquista de Marte, con una actualización que suma espacios vacacionales y recompensas.

La actualización de vacaciones permite a los turistas permanecer en las colonias y dar una valoración a la experiencia. También hay contenido de pago con cúpulas que incluyen ocho edificios, por 4.99€.





Zonas temáticas, hoteles o excursiones para turistas están incluidas en la actualización gratuita que ha lanzado Abstraction.

MARVEL'S AVENGERS

Un arranque duro que puede salvarse

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Crystal Dynamics **Disponible:** 2021 **Precio:** gratuito **Web:** *avengers.square-enix-games.com* **INTERÉS:**

Ojo del Halcón está ya en el juego de los Vengadores, Además, durante 2021 nos han prometido contenidos que suban la categoría, incluyendo a Black Panther y mucho más.

En primavera llegarán combinaciones de héroes con misiones extra. En verano recibiremos un sector nuevo y nos enfrentaremos al Cubo Cósmico.

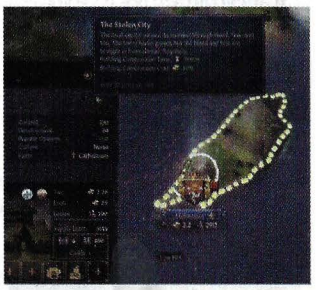
CRUSADER KINGS III

Ahora, con hordas de vikingos

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Paradox Development Studio **Fecha:** 16 de marzo 2021 **Precio:** 6,99€ **Web:** *www.crusaderkings.com* **INTERÉS:**

Recientemente hemos visto mejoras que hacen de «Crusader Kings III» una opción muy apetecible. Su colección de contenidos añadió en marzo hordas vikingas con un pack estético.

Las tierras del Norte permiten asentar nuestros reinos, con nuevos guerreros. Y hay costumbres para conocer mejor a los norteños, así como arte y música.



MODS

VARIOS JUEGOS
CURSEFORGE CORE SDK

Esta plataforma permite administrar mods, ver cuáles son los más populares, moderar contenidos y comerciar con ellos.

core.curseforge.com

MOUNT & BLADE 2
BANNERLORD ONLINE

Cientos de jugadores entran ahora en las campañas del juego, gracias a este mod que rompe barreras.

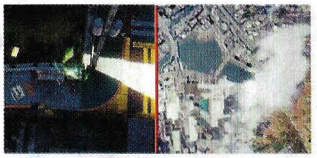
moddb.com/mods/bannerlord-online

HALF-LIFE: ALYX
RETURN TO RAPTURE

El mod de «Half-Life: Alyx» nos lleva hasta Rapture, en Realidad Virtual.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2426339777

CYBERPUNK 2077
VIAJE RÁPIDO



Animaciones intermedias y un viaje rápido mejorado llegan con esta modificación de lo más necesaria.

www.nexusmods.com/cyberpunk2077/mods/2006

Que vuelva «Diablo II» es todo un acontecimiento, aunque hay tiempo para varios períodos de pruebas. A la vez, nos encontramos con los ya habituales, que siguen con nuevas actualizaciones para que no nos olvidemos de ellos en mucho tiempo.

ACTUALIZADOS

SPELLBREAK

Nuevos modos de juego y elementos cosméticos entran en el segundo capítulo del juego.
■ *playspellbreak.com*

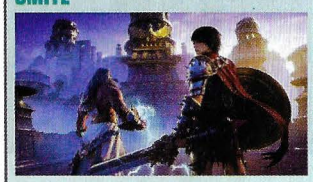
DESTINY 2

Los Juegos de Guardianes se estiran con recompensas por llevar tu clase a lo más alto.
■ *bungie.net*

WARFACE: HEIST

Un nuevo atraco nos hace volver a este clásico con siete años de historias que vivir en equipo.
■ *pc.warface.com*

SMITE



La octava temporada se ha llenado de pruebas a modo de olimpíadas.
■ *www.smitegame.com*

HIRED OPS

La versión 1.0 incluye sistema de clases y personalización de armas, con varios modos multijugador.
■ *www.hiredops.com*

CENTURY: AGE OF ASHES

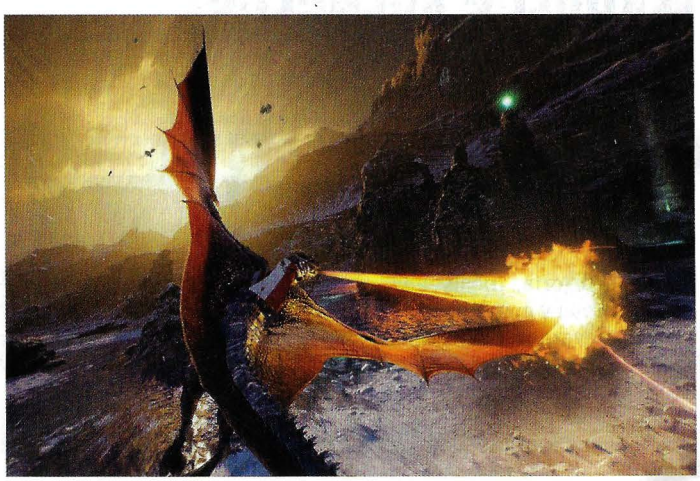
El «Thanatos» de nuestros días

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Playwing LTD ■ **Lanzamiento:** 2021
■ **Web:** *www.century-age-of-ashes.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

El poder de destrucción de un dragón es inigualable, al menos, si lo comparamos con otras opciones voladoras más terrenales. El caso es que siempre han sido un recurso de lo más interesante para muchos jugadores –y desarrolladores– que sienten especial atracción por estas bestias legendarias. Unas que en «Century: Age of Ashes» reciben un tratamiento de lo más detallado. Con un número creciente de opciones en cuanto a cabalgaduras y héroes.

Las batallas en equipos de seis jugadores son uno de sus puntos fuertes. Hay zonas abiertas y lugares como coliseos en los que emplear técnicas diferentes. Aunque, de momento, nos encontramos con un título en pleno desarrollo. Con versiones de prueba y en acceso anticipado para quien quiera echarle el guante. Esperemos que el catálogo de opciones crezca y las fases de prueba nos den un producto de lo más depurado antes de que acabe el año.

La lista de monturas crece por momentos en este título gratuito de combates entre dragones y sus jinetes.



APÚNTATE A LA BETA

GRIT

La supervivencia cambia de escenario, con un salvaje Oeste al que llegamos en paracaídas. Se trata de un juego donde debemos encontrar los ases que nos permitan triunfar en forma de armas. Aunque con asaltos al tren, ciudades fantasma o forajidos a caballo que le dan un aire realmente diferente al habitual en el "genero" de los Battle Royale.
■ *www.grit.gg*

DIABLO II: RESURRECTED

Han pasado dos décadas, pero «Diablo II» sigue muy presente para jugadores que lo tienen en lo más alto de su lista de favoritos. De ahí que vuelva para ser aún mejor, con aspectos renovados más allá de lo visual. El online promete potenciarse para engancharnos más que nunca. Aunque, de momento, las primeras betas están pensadas para optimizar la experiencia en solitario.
■ *blizzard.com*

Cuesta encontrar versiones coleccionista de juegos para PC, la verdad. Adquirir la versión de otra plataforma y el título en digital nos empieza a ganar. Por otra parte, este mes encontramos el lujo con figuras de las caras y una obra literaria de lo más sesuda.

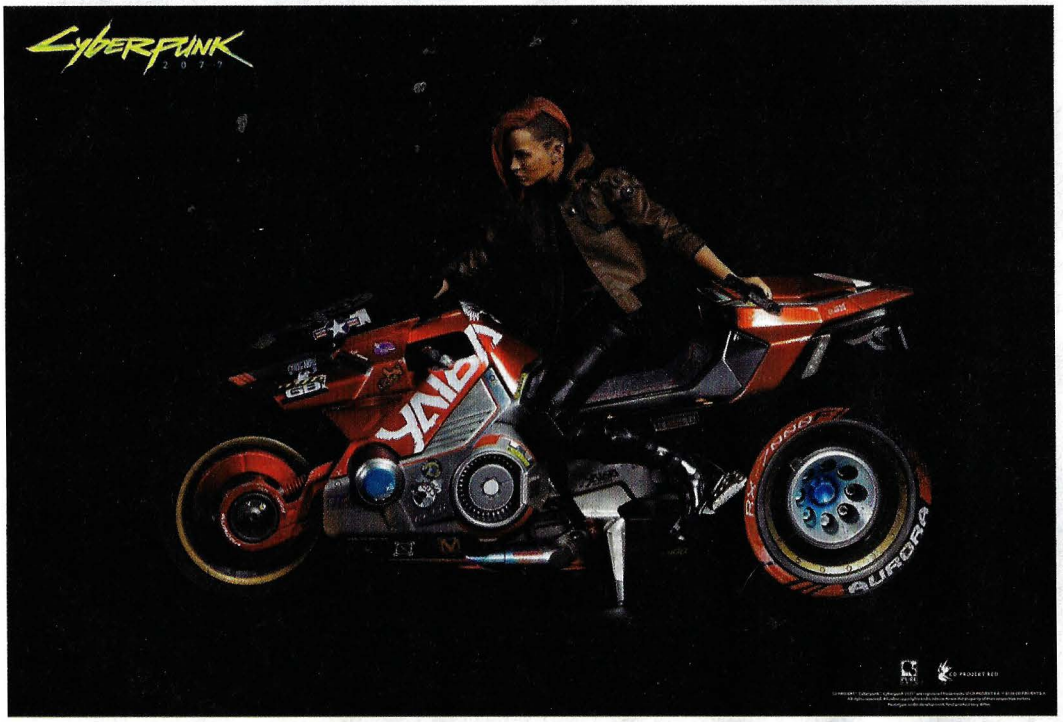
CYBERPUNK 2077

Pensar en Akira sin salir del juego de CD Projekt RED

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** CD Projekt Red **Disponible:** Ya disponible **Precio:** de 82.99 a 1150€
Web: *xtralife.com* **INTERÉS:**

Las motos de «Cyberpunk 2077» nos recuerdan a otra historia en un mundo distópico futuro, a la que hace homenaje sin esconderlo. Porque "Akira" es todo un referente del que no nos cansamos. Eso sí, el nivel que se gastan en CD Projekt RED está a a la altura del que hemos visto con la obra de Otomo, con modelos a escala que suben hasta los 879.95 € por unidad.

Modelados a 1:6, nos encontramos con la Yaiba Kusanagi pilotada por una figura masculina o femenina, articulada. Aunque, si queremos ambos modelos nos tocará subir la apuesta hasta los 1150€. Es la moto más rápida del juego, en una versión solo apta para los más aficionados. También la encontramos de la mano de Figma Ex, en 22.5 cm de longitud, por algo menos de 100€.



El modelo a escala 1:6 de la Yaiba Kusanagi es impresionante, y la encontramos con personaje masculino o femenino, de figura articulada, pero no es la única opción disponible para coleccionistas.

DE COMPRAS

SONIC: THE HEDGEHOG

TOMY anuncia su colaboración con SEGA para crear una nueva colección de peluches premium de «Sonic the Hedgehog».
tomy.com

FALL GUYS Y MOOSE TOYS

Moose Toys se asocia con Mediatonic y Devolver Digital y anuncia una línea de juguetes de «Fall Guys: Ultimate Knockout».
moosetoys.com

EVIL RYU

La versión oscura y brutal de Ryu, viene de la mano de Cable Guy con la postura para sostener móviles o mandos.
exgpro.com

PARA TU COLECCIÓN

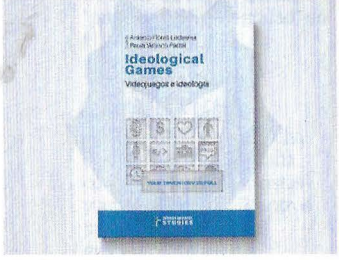
HITMAN III

Desde IO Interactive nos han confirmado que su saga estrella se merece un respiro. «Hitman III» tiene una edición especial con esta entrega, a la que se suma «Hitman Absolution» y una figura del Agente 47. No faltan contenidos descargables para mejorar la oferta, que hemos visto por 78,95 €.
xtralife.com

LECTURAS

IDEOLOGICAL GAMES

Bajo la guía de Paula Velasco y Antonio Flores, nos topamos con una obra de las que ayudan a poner los videojuegos en un nivel respetable. Ideological Games suma ensayos desde perspectivas variadas: ¿son los juegos un producto cultural? Desarrolladores y académicos lo analizan en esta obra, por 19.95€.
www.heroesdepapel.es



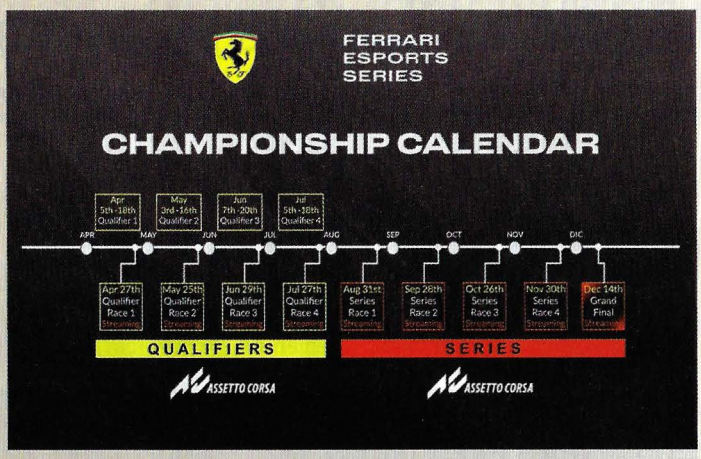
Evento: Ferrari eSports series 2021 **Juego:** Assetto Corsa **Compañía:** Kunos Simulazioni **Fecha:** 2021 **Web:** *www.ferrariesportsseries.gg*

FERRARI ESPORTS SERIES 2021

Vuelve la competición con Ferrari, con un premio que es formar parte del Ferrari Driver Academy Esports Team. ¡Casi nada!

La escuela de Ferrari se nutre de pilotos que pasan las pruebas más duras. Pero, desde el año pasado, se abre a una fuente enorme de talento. Los aspirantes pueden usar «Assetto Corsa» para destacar en la competición que promueve la marca italiana de super coches. Así, tras las inscripciones de abril empezaremos a ver quién sigue a Giovanni De Salvo, de 21 años de edad, que en 2020 se hizo con el triunfo final.

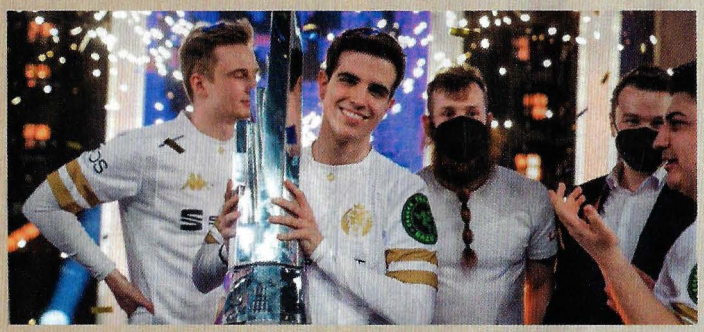
Con cuatro sesiones de clasificación, que se reparten hasta la segunda mitad de julio, esperamos que se batan la marca de 20000 participantes del año pasado. Como complemento al circo principal, los jugadores podrán presentar sus propios diseños de libreas para los cuatro coches utilizados en la serie. Los mejores se incorporarán al juego en las carreras oficiales.



Evento: LEC **Juego:** League of Legends **Compañía:** Riot **Fecha:** 11 abril 2021 **Web:** *lolesports.com*

MAD LIONS GANA LEC SPRING 2021

Un equipo renovado del conocido y prestigioso club, recoge el premio a años de esfuerzo en uno de los torneos más icónicos de «LoL».



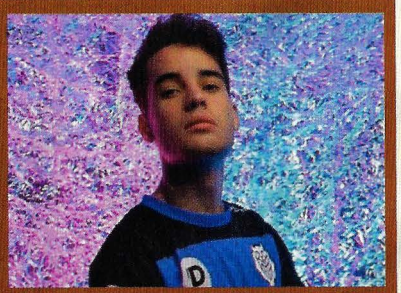
Empecemos por la sorpresa, que fue tener a G2 Esports fuera de la competición que tan bien se les da. También con el aspirante Rogue, que luchó de tú a tú con los mejores. Pero fue Mad Lions, el club madrileño, el mejor de esta ronda del Campeonato Europeo de «League of Legends». Es la primera vez que consiguen el trofeo, tras quedar los mejores de diez equipos que aspiran a competir entre los mejores del mundo en el juego de Riot.

La tercera plaza en la temporada regular, tras los mencionados Rogue y G2 Esports, es otro premio en este circuito europeo. Ahora tan solo queda esperar que siga la buena racha y alcancen nuevos hitos en este año de recuperación para los torneos de esports.

SALÓN DE LA FAMA

LUIS "KOLDO" PÉREZ

Procedente del Circuito Tormenta, Luis "Koldo" Pérez empezó a hacerse un nombre en el panorama internacional de la competición en eSports tras disputar la European Masters en For The Win Esports, en la Super Liga Orange de «League of Legends». Entre sus cualidades destaca que ofrece una buena capacidad para adaptarse al meta, pero es una de las nuevas promesas en cuanto a jugadores españoles de «League of Legends». Su papel de jungla empieza a ser un referente en el circuito, tras pasar por equipos como For the Win, Mad Lions, X6tence o su club actual, G2 Artic. Un curriculum de lo más completo y con equipos de renombre.



La trayectoria de Koldo le ha hecho ganar experiencia en grandes clubes en España y con proyección internacional.

Evento: Liga Overwatch **Juego:** Overwatch **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 2021 **Web:** *www.ibm.com*

IA DE IBM EN OVERWATCH

La liga de Blizzard recibe la ayuda de Watson, para mejorar el tratamiento de datos y los emparejamientos de los jugadores.

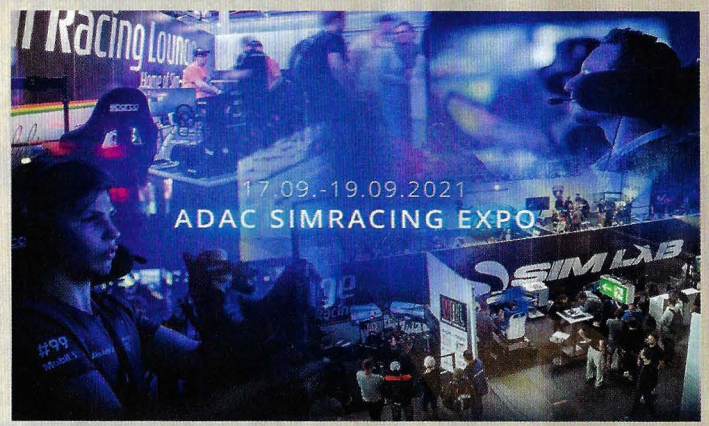
Uno de los puntos que hacen diferente a la liga de «Overwatch» es el tratamiento de los datos. Todo cuanto sucede queda recogido, con montañas de información. Es ahí donde entra el nuevo socio de Blizzard, IBM, que con la tecnología Watson IA promete los mejores emparejamientos. Las estadísticas de cada jugador, acción o partida se registran y comparan. Los partidos ganados generan un sistema de puntos que se suman a otros factores para alimentar un potente algoritmo. Nosotros, solo vemos el contrincante elegido.

Evento: ADAC SimRacing Expo **Compañía:** Cowana GmbH **Fecha:** 17 al 19/9/2021 **Web:** *www.simracingexpo.de*

ADAC SIMRACING EXPO

Nürburgring se vuelve a vestir de simulación con la celebracion de un evento centrado en la competición automovilística.

Tras una pausa el año pasado, SimRacing Trophy y Digital GT500 volverán en 2021. Será desde el circuito de Nürburgring, con la prueba de los 1000 kilómetros, en paralelo a los eventos virtuales. Tanto en solitario como por equipos, está por ver qué condiciones habrá para participar. Aunque está claro que los Ferrari GT 250, Jaguar y demás compartirán protagonismo en el asfalto real y el digital. Para quien quiera asistir, las plazas están abiertas por 8 euros al día o 15 euros el fin de semana.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

UNIVERSITY ESPORTS

Competición nacional de videojuegos donde equipos de universidades se enfrentan por el título nacional. Además, tiene proyección internacional con plazas para los mejores.. **Web:** *universityesports.es*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

STREET FIGHTER V
América Central, del Sur, Norteamérica y Asia calientan el ambiente para que el 17 de julio se jueguen la fase 1 entre Francia, Portugal y España. *capcomprotour.com*

BRAWLHALLA
Po, Tigresa y Tai Lung, de la saga Kung Fu Panda de DreamWorks Animation, ya están disponibles en «Brawlhalla». *ubisoft.com*

TEMPLADO

SMITE
Gilgamesh se ha unido a la lista de héroes de «Smite». A ver qué tal lucha el Rey de Uruk con el dragón Tiamat. *www.smitegame.com*

RAINBOW SIX SIEGE
Otros personajes populares, en este caso de la TV, se unen al juego con los packs de Rick y Morty, que ya están disponibles para «Tom Clancy's Rainbow Six Siege». *ubisoft.com*

FRÍO

FORTNITE
Dreamhack tuvo que postponer sus torneos de Dúos en «Fortnite» debido a "problemas de integridad" en el juego de Epic. *dreamhack.es*

OVERWATCH LEAGUE
Lee "Fearless" Eui-Seok ha emprendido una cruzada contra los insultos racistas y amenazas hacia él y otros jugadores. *overwatchleague.com*

EN PORTADA

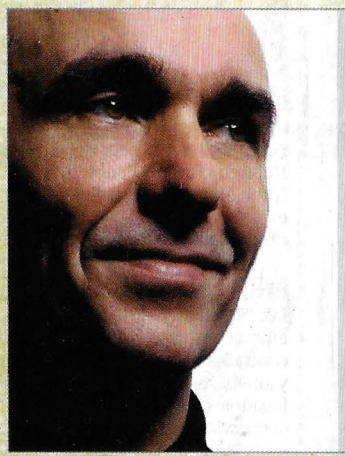
CARMAGEDDON: THE DEATH RACE 2000

¡Apártate o muere!

MICROMANÍA 65, TERCERA ÉPOCA

La tercera entrega de la saga más polémica de hace dos décadas se convertía en la portada de Micromanía 65. «The Death Race 2000» intentaba llevar «Carmageddon» a una nueva dimensión, con un nuevo estudio, Torus Games, detrás del desarrollo.

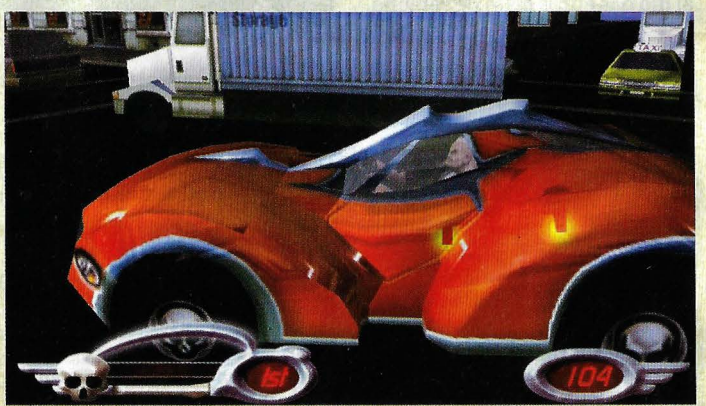
Seguro que a muchos, cuando recuerdan las polémicas que siempre acompañaron a la saga «Carmageddon», pasado el tiempo y viendo lo que hay hoy en día en la industria, les entra la risa floja ante los escándalos por la violencia que ofrecía el juego. Era algo que identificaba a «Carmageddon» y su tercera entrega, «The Death Race 2000», no solo no renunciaba a ello sino que le daba una vuelta de tuerca de lo más salvaje. La saga cambió de estudio de desarrollo pasando a ser obra de Torus Games. Sus nuevos responsables le lavaron la cara, incluyeron nuevos modos de juego, multijugador y prepararon la saga para el nuevo siglo. Por desgracia, «The Death Race 2000» cambió algunos elementos básicos y no acabó de convencer a muchos fans, siendo el último juego de la saga. Pero buenísimo y merecedor de la portada de Micromanía 65.



EL PERSONAJE

PETER MOLYNEUX

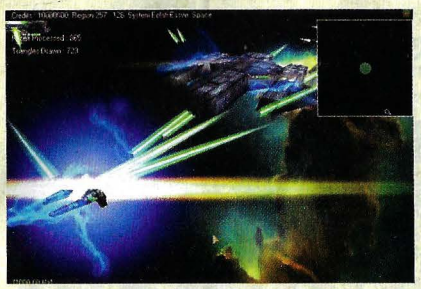
Uno de los nombres propios más célebres de los años 90 y primera década de los 2000, Molyneux seguirá siendo por siempre una figura polémica en la industria. Unos le consideran un genio, otros un vendedor de humo, pero muchos grandes clásicos del PC llevan su sello, desde «Populous» a «Syndicate», pasando por «Magic Carpet», «Black & White», «Fable» y muchos otros.



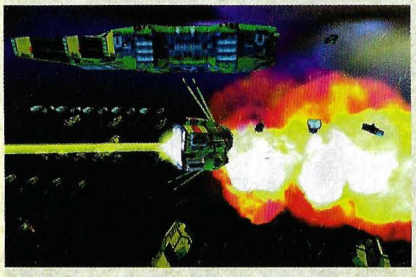
El nuevo vehículo de Max Damage era toda una belleza. Además, podíamos mejorarlo en muchísimos aspectos, estéticos y de motor, para hacerlo más letal.

DESTACADO
JUEGOS ONLINE

¿Cuál era tu universo online favorito?

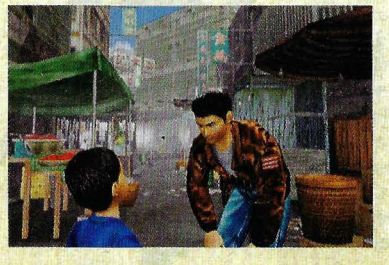


Dos décadas atrás los MMO estaban ya tan asentados y había tantos y tan variados títulos, que en el número 65 de Micromanía incluimos un suplemento especial dedicado al formato. No solo hablábamos de algunos de los títulos más relevantes, como «EverQuest: Ruins of Kunark», «Asheron's Call» o «Ultima Online», sino que repasábamos los muchos servidores y plataformas especializados en juegos online –mplayer.com, heat.net, battle.net, etc.–, además de ofrecer las noticias más destacadas.



E3 2000

Sí, han pasado ya 20 años desde aquella edición del E3 en que se presentaron, entre muchos otros títulos, juegos como «C&C Renegade», «Colin McRae Rally 2», «Shenmue», «Grand Prix 3», «Commandos 2» y muchos otros, amén de que Xbox empezara a presentar su tecnología y PS2 su «Metal Gear Solid 2» en exclusiva. Así que, si te suenan todos ellos, ya tendrás alguna cana...



MICROMANÍA 65 TERCERA ÉPOCA

Tantos y tan buenos juegos, reportajes, entrevistas... Sí, el número 65 de Micromanía estaba repleto de estrellas del videojuego.

ENTREVISTA A PETER MOLYNEUX

Tras un CV realmente envidiable, Molyneux rompía los moldes con el desarrollo de «Black & White», tan polémico y atractivo como el resto de sus juegos.

SACRIFICE

Shiny Entertainment se había salido con «MDK» y «Messiah», y su siguiente juego, «Sacrifice», cambiaba de registro, con un mundo lleno de dioses y estrategia.

ENEMY ENGAGED

Seguro que los fans de la simulación aérea aún recordarán el espectacular «Enemy Engaged». ¿Imaginas cómo sería hoy con la tecnología gráfica actual?

BATTLEZONE II

Un clasicazo de las recreativas se convirtió en saga de estrategia hace 20 años. Su segunda parte era tan compleja que le dedicamos un Patas Arriba.

EN PORTADA

MAFIA II

Cambia la familia, pero el negocio sigue igual

El pasado año pudimos disfrutar de la reedición de la trilogía de «Mafia», pero su segunda parte –la original– llegó hace ya una década, para llevarnos de nuevo a un mundo de crímenes, –supuesto– honor y vendettas sin fin. La historia se desarrollaba tras la Segunda Guerra Mundial –de hecho, el prólogo del juego arrancaba en el conflicto–, en la ciudad de Empire Bay. Vito Scaletta, el protagonista, se encontraba en medio de las tres familias mafiosas que luchaban por el control de la ciudad, y durante toda la aventura llevaba a cabo trabajos para unos y otros, hasta que acababa uniéndose a los Falcone. En el reportaje del número 184 pudismo descubrir los primeros datos e imágenes del juego, como que la historia era totalmente diferente a la del primer juego de la saga, y las numerosas innovaciones en jugabilidad. Como estar en una película de gangsters.

Vito Scaletta volvía de la guerra en Europa, a su ciudad natal, para encontrarse con otra guerra muy distinta en las calles de Empire Bay.

MICROMANÍA 184, TERCERA ÉPOCA

Muchas segundas partes aparecían en la portada del número 184 de Micromanía. Desde «Mafia II», ocupando el lugar de privilegio, hasta las continuaciones de «The Witcher», «Just Cause», «Supreme Commander» y muchos otros.

EL PERSONAJE

GERALT DE RIVIA

Antes de convertirse en un mazas de mandíbula cuadrada por obra y arte de Netflix, Geralt de Rivia saltó de las novelas de fantasía al mundo del rol gracias a CD Projekt RED. Su primera aventura fue estupenda, pero la segunda lo convirtió en un icono del videojuego. Pocas veces se había adaptado de forma tan fiel y espectacular un libro, pero el carisma del personaje ayudó.

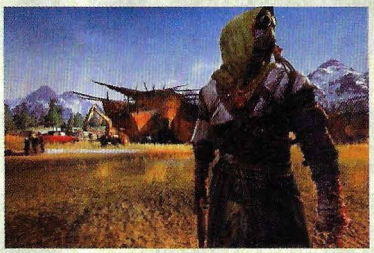
DESTACADO

THE WITCHER II

Geralt volvía a empuñar sus espadas en Micromanía

Cuando aún faltaba casi un año para que «Assassins of Kings» viera la luz, en Micromanía pudinos ofrecer un reportaje en exclusiva desvelando los primeros datos e imágenes de la nueva aventura de «Geralt de Rivia». CD Projekt RED estaba dándole un lavado completo de cara a la saga, con un nuevo estilo de combate, un nuevo motor gráfico, cambios radicales en jugabilidad y una recreación del universo de Geralt de Rivia absolutamente impresionante. El primer tráiler del juego dejó a todo el mundo boquiabierto, mientras el estudio polaco aseguraba que el PC era su plataforma favorita y que lo más importante para ellos era sus fans y jugadores. Sí, han cambiado mucho las cosas desde hace 10 años...

JUEGOS ONLINE



Si hace 20 años el mundo MMO se había asentado, una década después se había convertido en uno de los géneros favoritos de miles de jugadores. En Micromanía seguíamos apostando por darles la mayor cobertura posible con una sección especial con cada vez más relevancia y páginas, en las que hablamos de títulos como «The Secret World», «Perfect World» y muchos más.

MICROMANÍA 184 TERCERA ÉPOCA

Si eres un jugador qur se considere a sí mismo veterano, seguro que has jugado alguno de los títulos que aparecían en Micromanía 184.

CRYSIS 2

Crytek, después del impresionante «Crysis», quería dar un salto de calidad salvaje. Muchos no lo creíamos posible, hasta que vimos las imágenes de «Crysis 2».

TORCHLIGHT

Antiguos miembros de Blizzard quisieron dar una perspectiva más luminosa al estilo «Diablo», así que fundaron Runic Games y crearon «Torchlight».

METRO 2033

La adaptación del mundo postapocalíptico creado por Glukhovsky se convirtió en un juego de acción increíble. Su ambientación y jugabilidad eran algo sensacional.

JUEGOS DE ESTRATEGIA POR TURNOS

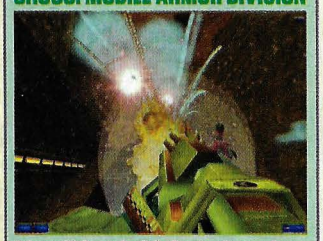
Mucha estrategia, mucha guerra y muchos turnos. Ya fuera con ambientación histórica o fantástica, el género vivía una pequeña edad de oro hace una década.

CLÁSICOS DE VUELTA

PHANTASMAGORIA

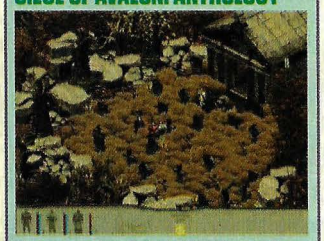
25 años han pasado desde que Sierra lanzase «Phantasmagoria», una aventura con la que se sumergía en ese mundo del FMV con actires reales. La historia era y es una pasada.
■ *www.gog.com/game/phantasmagoria*

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION



Monolith ya había lanzado varios juegos, pero «Shogo» puso al estudio entre los grandes de finales de los 90. Rememorar la acción con mechas cuesta poco más de 5 €.
■ *www.gog.com/game/shogo_mobile_armor_division*

SIEGE OF AVALON: ANTHOLOGY



Con un salto de 20 años llega, de nuevo, «Siege of Avalon» en una edición puesta al día para funcionar en Windows 7 y posteriores SS.OO. Y con textos en español, por 8.19 €.
■ *www.gog.com/game/siege_of_avalon_anthology*

Las remasterizaciones se están convirtiendo en algo más que una moda pasajera, pero si prefieres apostar por los clásicos en su estado original, también vas a poder hacerlo en estas páginas.

VUELVE, DESDE 1998 HASTA TU PC, SAGA FRONTIER: REMASTERED

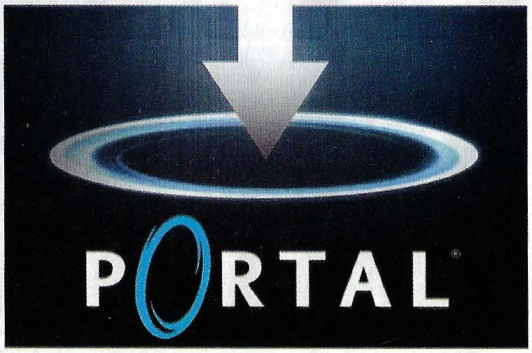
La fantasía de rol nipón se lava la cara para PC

■ **Género:** Aventura/JRPG ■ **Idioma:** Inglés/Japonés ■ **Estudio/compañía:** Bullets/Square Enix ■ **Fecha:** Ya disponible ■ **Precio:** 24.99 €
■ **En:** *store.steampowered.com/app/1295270/SaGa_Frontier_Remastered* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

En 1997 se lanzó para PlayStation «SaGa Frontier», séptima entrega de la serie «SaGa», que se convirtió en un exitazo para la consola de Sony de manera inmediata. Ahora, en plena fiebre por las remasterizaciones, también «Square Enix» se ha querido subir al tren y lo ha hecho con una versión mejorada del clásico JRPG. La versión ya disponible en Steam nos ofrece un nuevo personaje –Fuse–, escenas nuevas del escenario de Asellus, gráficos mejorados, el modo doble velocidad y varias características extra para una aventura caracterizada por su ausencia de linealidad. Eso sí, solo en inglés y japonés.

Los combos entre los personajes de tu grupo se convierten en «SaGa Frontier Remastered» en una de las claves para lograr la victoria con facilidad.

ESTOS SON LOS NOMINADOS AL WORLD VIDEO GAME HALL OF FAME 2021



12 CLASICAZOS SIN IGUAL

El próximo 6 de mayo se decidirán los cuatro finalistas para entrar en el World Video Game Hall of Fame de 2021. Los 12 nominados son «Animal Crossing», «Call of Duty», «Farmville», «FIFA I.S.», «Guitar Hero», «Mattel Football», MS Flight Simulator», «Pole Position», «Portal», «StarCraft», «Tron» y «Where in the World is Carmen Sandiego?».
■ *www.museumofplay.org*

LAS TORTUGAS NINJA REGRESAN CON SHREDDER'S REVENGE

La lucha más clásica con los personajes más legendarios

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Tribute Games, Inc./Dotemu ■ **Fecha:** 2021 ■ **Precio:** Por confirmar
■ **Más información en:** *www.shredders-revenge.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Las tortugas ninja, personajes creados por Kevin Eastman y Peter Laird, llevan más de 30 años apareciendo en videojuegos –que se dice pronto– y parece que no tienen intención de retirarse aún. La próxima aparición de los divertidos luchadores será de la mano de Dotemu –«Streets of Rage 4»– y Tribute Games, este mismo año, con «Shredder's Revenge». El nuevo juego se basará en el clásico estilo de los beat'em up 2D de los 80 y 90, con cada escenario, personaje, arma, objeto y vehículo inspirados en la serie de TV de 1987. Por el momento no se ha confirmado el dato de la fecha concreta, más allá de que será en 2021. Si te apetece rememorar viejas luchas, ya sabes...

¡Tortugas al poder! Del cómic saltaron al cine y los videojuegos, y más de 30 años después siguen tan frescas. «Shredder's Revenge» será su nuevo desafío.

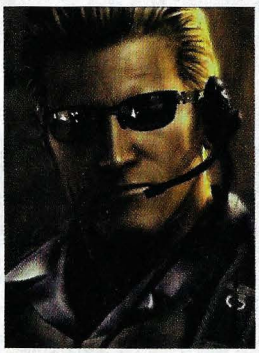
LA WEB DEL MES

CLASSIC RELOAD

Muchos fans del retro ya conocerán ClassicReload. Se trata de una de esas páginas dedicadas a la preservación y clasificación de clásicos de los años 80 y 90, tanto de PC como de consola. Desde juegos de DOS a Arcade, pasando por C64, ZX Spectrum o Genesis, entre otros formatos, en ClassicReload puedes encontrar más de 6000 títulos, que se pueden disfrutar jugando en el navegador, gracias al uso de distintos emuladores. Una auténtica gozada.
■ *classicreload.com*

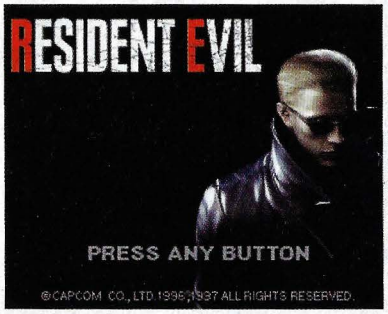
Si te quedaste, hace años, con la espinita clavada de no haber probado algún juego deseado, seguro que en ClassicReload lo encuentras. Ten cuidado, que engancha.

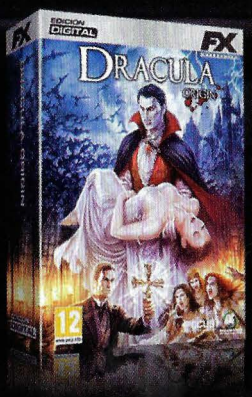
LA AVENTURA PERDIDA DE WESKER EN UN MOD ÚNICO



RESIDENT EVIL: WESKER'S REBIRTH

Aydan Watkins es un conocido "modder" de «Resident Evil» . Y para el título original ha creado un mod«Wesker's Rebirth», en el que desvela qué le paso al conocido secundario tras su supuesta muerte a manos de Tyrant. Un desafío intensísimo de 10 minutos.
■ *www.moddb.com/mods/resident-evil-weskers-rebirth/news/resident-evil-weskers-rebirth-v10-download*





micromanía te regala

DRACULA: ORIGIN

¿Te gustan las pelis de vampiros? Eso es porque no conoces la crueldad de Drácula, pero lo harás con este juegazo que te regalan FX y Micromanía.

¡Drácula no está solo y cuenta con seguidores a los que ha subyugado! Los peligros a los que nos enfrentaremos son muchos, y el vampiro no será el único.

"Vive la aventura más terrorífica de tu vida dando caza al mismísimo Drácula"

Una carta recibida por Van Helsing es el origen de todo. Una carta en la que descubre que la vida de Mina, la prometida de su discípulo, se encuentra en peligro. Y no por algo ordinario, sino por la amenaza de una auténtica bestia cuyo poder de subyugación es sólo comparable a su crueldad: Drácula. Si te gustan las buenas aventuras y eres fan del personaje de Bram Stoker, prepárate a disfrutar de lo lindo con este juegazo.

En busca del conde

«Dracula Origin» nos cuenta la historia de Van Helsing contra Drácula, inspirada en la obra original de Stoker. Prepárate para recorrer medio mundo, desde Londres a Transilvania, siguiendo la pista de Drácula, paso a paso y pista a pista, hasta llegar a su lugar más secreto en la cripta del mismísimo castillo del Conde. Para el encuentro tendrás que equiparte con todo lo necesario: crucifijo, estacas, mazas... Hay hasta 150 objetos diferentes que manejarás para combatir al vampiro.

En tu recorrido en busca de Drácula explorarás más de 20 escenarios diferentes, cada uno de los cuales está inspirado en pasajes de la novela y recreados con todo lujo de detalles. Viaja hasta Egipto para descubrir en la biblioteca de El Cairo la pista definitiva sobre el origen del vampiro y la manera en que podrás acabar con él, y disponte a la lucha final en la que sólo podrá quedar un superviviente.

«Dracula Origin» es una aventura de estilo clásico que te entusiasmará si eres fan del género y disfrutas con los más peligrosos desafíos. ¡Equípate y salva al mundo de Drácula!

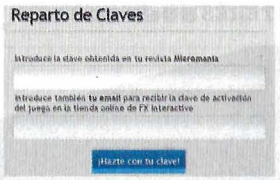
El vampiro original vuelve a nuestros discos duros. «Dracula Origin» se inspira directamente en la novela de Bram Stoker y todos sus personajes.

¡Viaja por todo el mundo y acaba con Drácula! La aventura nos llevará desde Londres a Transilvania pasando por Egipto y muchos otros escenarios repartidos por medio mundo, recreados con todo detalle sobre lo descrito en la novela original.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Dracula Origin» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

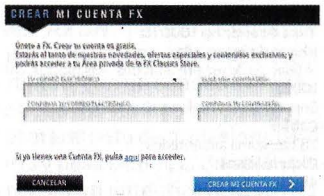


3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

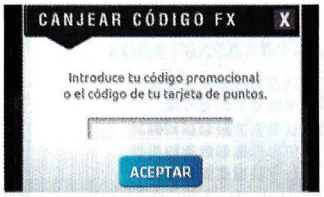
¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: ■ **CPU:** Pentium 4 a 1.5 GHz ■ **RAM:** 2 GB ■ **Tarjeta 3D:** 64 MB ■ **Espacio en disco:** 5 GB ■ **Conexión:** ADSL

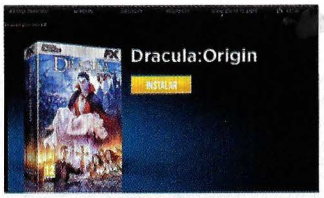
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «Dracula Origin». Comprúebalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Dracula Origin» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

COMODIDAD Y RESISTENCIA EN UN TECLADO GAMING SORPRENDENTE

CORSAIR K55 RGB PRO XT

Producto: Teclado gaming **Precio:** 79.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

La primera impresión es de sorpresa. El nuevo teclado de Corsair no apuesta por interruptores mecánicos de última generación ni una carcasa metálica atractiva. Pero bastan unos minutos para darse cuenta del giro que supone, para bien, este modelo en el catálogo de Corsair. Sus teclas de goma y membrana, su diseño que le otorga un **certificado IP42 –resistencia a polvo y salpicaduras de primera–, comodidad, versatilidad**, opciones de configuración y personalización, macros, ligereza, integración con el Stream Deck de Elgato y más, lo convierten en un teclado asombroso y resistente, a un precio increíble.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Los pequeños detalles de funcionalidad hacen del K55 RGB Pro XT un teclado único, desde las teclas de macro y multimedia, al reposamuñecas.

LA NUEVA GENERACIÓN CORSAIR

El K55 RGB Pro XT es uno de los primeros periféricos de Corsair en precisar la versión 4.10 de iCUE –no lo vas a poder configurar con versiones anteriores–, pero es que el nuevo software no solo cambia el diseño del interfaz, sino que añade funcionalidades que, precisamente, este teclado aprovecha al máximo. Súmale su resistencia, comodidad de uso e integración con otros periféricos, y el resultado es un teclado sobresaliente.

NUESTRA OPINIÓN

Corsair da un giro sobre otros teclados apostando por la funcionalidad. La personalización en la iluminación, macros, integración con el Stream Deck de Elgato, resistencia y ligereza, lo hacen irresistible tanto para creadores como jugadores.

LA NOTA 86

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	
DISEÑO	
PRESTACIONES	
GAMING	
PRECIO / CALIDAD	

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Factor de forma:** Tamaño completo, extendido
- **Interruptores de teclas:** Cubierta de goma, membrana
- **Teclas de macro:** Seis teclas dedicadas con integración por software con Elgato Stream Deck
- **Retroiluminación:** Individual y programable por tecla
- **LED:** RGB, 16.8 millones de colores
- **Teclas multimedia:** Siete teclas dedicadas
- **Matriz:** Selección de 12 teclas con antighosting
- **Conectividad:** USB 3.0 Type A
- **Tasa de sondeo:** 1000 Hz
- **Memoria integrada:** Sí (efectos de luz predefinidos, seis macros, ajustes)
- **iCUE:** Soportada en Windows 10 y macOS 10.15
- **Cable:** 1.82 m, goma antienredos
- **Dimensiones:** 481x167x36 mm
- **Peso:** 0.94 kg

SUMÉRGETE EN EL JUEGO DEL SONIDO

TRUST GXT 323 CARUS

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 39.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

El diseño agresivo en rojo y negro es la carta de presentación de los GXT 323 Carus. Estos aricu-lares gaming están **pensados para la máxima comodidad**, con unas almo-hadillas de gran tamaño, y tienen un micrófono con banda de cabeza ajusta-ble y flexible –que no se puede retirar–, ofreciendo gran rendimiento en ba-jos. Su cable es de 1 m, pero incluye un adaptador de extensión de 1m más.
INTERÉS

PEQUEÑO, VERSÁTIL Y RECIO

NOX HUMMER VAULT

Producto: Chasis **Precio:** De 62.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

El tamaño compacto del Hum-mer Vault, de Nox, no debe lle-varnos a engaño. Compatible con placas Micro ATX y Mini ITX, **está construido con acero SPCC de 0.8 mm, incorpora filtros magnéticos antipolvo**, permite montar un total de siete ventiladores y refrigeración líquida. Incluye un sistema de gestión del cableado y permite ensamblar la GPU vertical u horizontalmente.
INTERÉS

EL CLIC MÁS RÁPIDO QUE EXISTE

CORSAIR SABRE RGB PRO

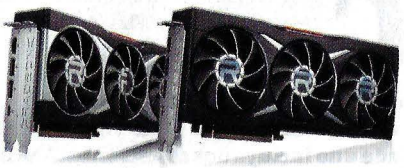
Producto: Ratón gaming **Precio:** 59.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

El Sabre RGB Pro –y su hermano "pequeño", el Sabre Pro– es **el primer ratón de Corsair con tecnología de hiperprocesamiento Corsair AXON**, que transmite movi-mientos y clics al PC hasta ocho veces más rápido, con un sondeo avanza-do de 8000 Hz. Ha sido diseñado con el asesoramiento de profesionales de eSports y pesa solo 74 g. Un ratón para jugar como un auténtico pro.
INTERÉS

TECNOGAMING

MAD CATZ R.A.T. DWS

El DWS de Mad Catz monta un **sensor óptico de hasta 16000 dpi**, y arroja 1000 Hz/1ms de refresco. Incluye accesorios adicionales como 2 reposamanos y 3 apoyos para el meñique, con 14 botones programables. Además, se basa en conmutadores mecánicos mad Catz DAKOTA.
www.madcatz.com



RX 6800 XT MIDNIGHT BLACK

Pese a la escasa existencia de stock en tiendas -físicas y online- de gráficas de nueva generación, AMD no se ha privado de lanzar **un modelo especial de su flamante RX 6800 XT**. La versión Midnight Black es la misma gráfica, pero en color negro, respetando las partes metálicas.
www.amd.com

TRUST GXT 619 THORNE

Si eres de los que prefiere altavoces a auriculares, pero no tienes un escritorio muy amplio, una barra de sonido como la GXT 619 Thorne de Trust puede ser la solución. Ofrece un **estéreo de 12W, incluye iluminación RGB ajustable** y tiene el mando de volumen en el frontal. Por 39.99 €.
www.trust.com

AOC GH 300

Pero si, por el contrario, eres más de auriculares y quieres unos de calidad y con un buen diseño, AOC lanza los GH300, disponibles a partir de mayo. Tiene **sonido envolvente virtual 7.1, conector USB y transductores de neodimio**. Están a la venta por 55.90 €.
eu.aoc.com

CONÉCTATE CON LA MÁXIMA VELOCIDAD POR TODA LA CASA

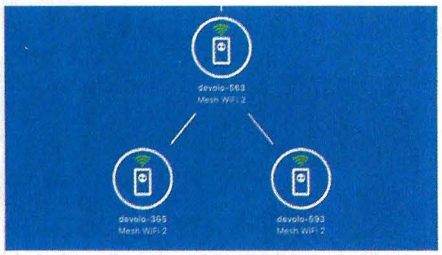
DEVOLO MESH WIFI 2 MULTIROOM KIT

Producto: Kit Mesh WiFi gaming **Precio:** 369.90 €
Más información: Devolo **Web:** *www.amd.com*

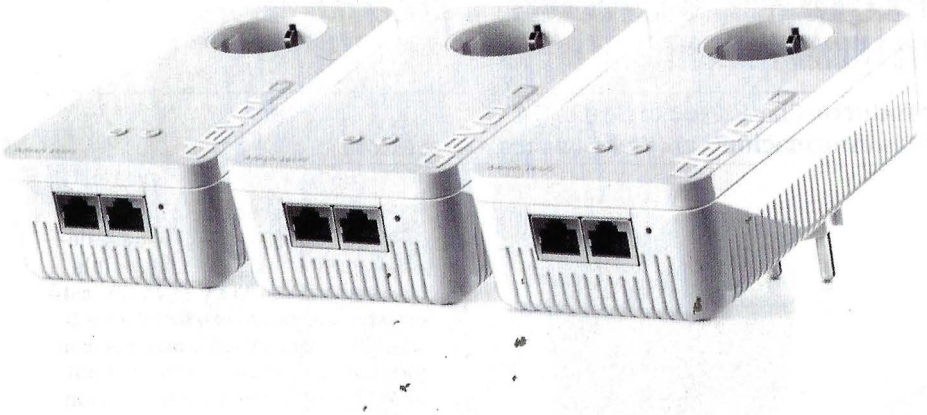
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Cada vez más se hacen más relevantes los kits MESH WiFi. Y es difícil encontrar uno más versátil y eficiente que el Multiroom Kit de Devolo. Incluye **tres elementos PLC, con el extra de comportarse como puntos WiFi. Cada uno incluye dos conectores LAN Gigabit** y tienen tomas de corriente integradas, así que no bloquean ningún enchufe. Tiene un excelente diseño de refrigeración –se calientan lo suyo–, y en las pruebas hemos tenido resultados en los que en ciertos puntos de la casa se duplicaba, como mínimo, la velocidad –tanto en subida como bajada–, como si estuvieras junto al router. ¡Impresionante!

INTERÉS

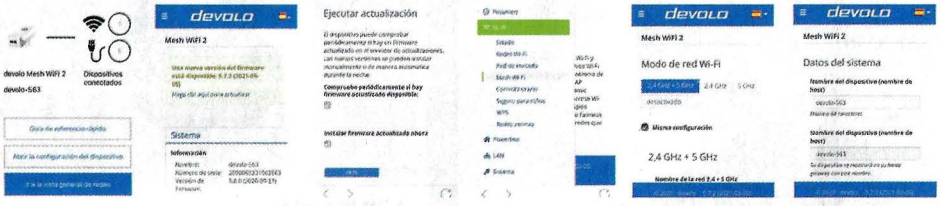


Los tres elementos PLC del kit permiten abarcar una gran área. Cada uno ofrece cobertura en unos 90 metros cuadrados, aproximadamente.



UNA CONFIGURACIÓN FÁCIL Y A MEDIDA

Aunque Devolo ha apostado por la posibilidad de una configuración rápida, prácticamente automática, en unos pocos pasos, cuando se le saca todo el partido al Mesh WiFi 2 Multiroom Kit es con la app para móvil o el software Cockpit, que permiten una personalización absoluta. En nuestras pruebas utilizamos la app, cuyo diseño y funcionalidad fue perfecta durante las pruebas y la configuración de cada elemento PLC.



NUESTRA OPINIÓN

El Mesh WiFi 2 de Devolo parece caro, pero piensas diferente cuando ves cómo cambia tu manera de navegar, jugar y disfrutar de Internet. La increíble mejora en los accesos y velocidad desde cualquier punto de la casa es asombrosa.

LA NOTA 93

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	9
DISEÑO	8
PRESTACIONES	9
GAMING	9
PRECIO / CALIDAD	9

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

PUERTOS
- **Ethernet:** 2xRJ45
- **Enchufe integrado:** Tipo F (CEE 7/4), corriente máxima 16 A Filtro de red (2-80 MHz, -22 db a -45 db)

WI-FI
- **Standard:** Wi-Fi 4/5 (IEEE 802.11 a/b/g/n/ac/k/r/v)
- **Radio:** 2.4 GHz + 5 GHz
- **Canal:** 2.4 GHz (1-13), 5 GHz (36-48 interior, 52-64 DFS + TPC, 100-140 DFS + TPC)
- **Ancho de canal:** 20/40/80 MHz
- **Streams:** 2x2 MIMO
- **Velocidad de transmisión de datos:** 2.4 GHz hasta 300 Mbps, 5 GHz hasta 867 Mbps
- **Alcance:** 90 m2
- **Modo:** Access point

ETHERNET
- **Standard:** IEEE 802.3 u/ab/x/az
- **Velocidad de transmisión:** 10/100/1000 Mbps
- **Auto MDI-X:** Sí
- **QoS:** Sí
- **IPv4/IPv6:** Sí/Sí

POWERLINE
- **Standard:** G.hn
- **Velocidad:** 2400 Mbps (MIMO), 1200 Mbps (SISO)
- **Alcance/Frecuencia:** 500 m/2-86 MHz
- **Mode:** Peer to Peer

PRODUCCIÓN MULTICÁMARA MÁS FÁCIL

ELGATO CAM LINK PRO

Producto: Tarjeta capturadora **Precio:** 349.99 €
Más información: Elgato **Web:** *www.elgato.com*

La Cam Link Pro de Elgato es una tarjeta de captura PCIe y mezclador de vídeo, todo en uno. Cuanta con cuatro entradas HDMI para transmitir o grabar vídeo 4K o 1080p60 **desde cámaras DSLR, portátiles, tabñetas o cualquier dispositivo que emita con señal HDMI.** Se dirige tanto a transmisión y edición, como a conferencias, formación a distancia, etc. con calidad profesional.

INTERÉS

LOS TODOTERRENO DEL AUDIO

SOUNDBLASTER JAM V2

Producto: Auriculares inalámbricos **Precio:** 39.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

Escuchar música, películas y hasta juegos; responder llamadas de teléfono, conectividad multipunto, cancelación de ruido, dos micrófonos incorporados... Creative ha conseguido con los Sound Blaster JAM V2 ofrecer **unos auriculares que pueden con todo a un precio imbatible.** Tanto para trabajar, estudiar o jugar, son una de las elecciones más inteligentes del mercado actual.

INTERÉS

COMO UN PROFESIONAL DEL STREAMING

TRUST GXT 241 VELICA

Producto: Micrófono para streaming **Precio:** 59.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

Ya sea para grabar de cara a la edición de tus vídeos, para transmitir en streaming o crear contenido de cualquier tipo, un buen micrófono es necesario. Trust presenta con el GXT 241 Velica una opción que ofrece unos resultados profesionales a un gran precio. **Cuanta con filtro de rejilla para reducir el ruido de fondo al máximo,** y usa patrón de grabación cardioide.

INTERÉS

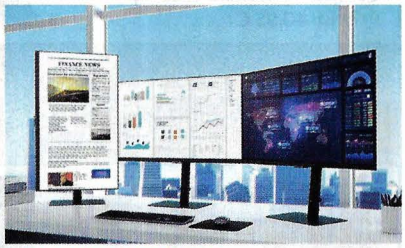
TECNOTREND

CAMBRIDGE AUDIO EVO

Cambridge Audio lanza su serie de reproductores todo en uno Evo, con los modelos Evo 150 -por 2499 €-y Evo 75 -por 1999 €- ya disponibles. **Ambos se centran en una conectividad total,** incluyendo Ethernet y WLAN, además de ofrecer un estilizado y atractivo diseño.
www.cambridgeaudio.com

JBL CHARGE 5

La más reciente incorporación a la serie Charge de JBL ya está disponible. El Charge 5 resiste agua y polvo -conforme a la **norma IP67-, ofrece hasta 20 horas de sonido, Bluetooth 5.1,** estructura súper resistente y gran variedad de colores. Está a la venta por 179 € de precio recomendado.
es.jbl.com



SAMSUNG SERIES S

Samsung ha anunciado su nueva gama de monitores para trabajo y hogar, comprendiendo 12 modelos distintos en tres líneas: S8, S7 y S6. Todos ofrecen más de **mil millones de colores, HDR 10, ángulo de visión de 178º**, y están disponibles entre 24" y 34", con distintas resoluciones.
displaysolutions.samsung.com

SOUNDBLASTER GC7

El último **DAC y amplificador USB con cuatro botones programables y Super X-Fi** de Creative, quiere llevar la creación de contenido, el streaming y la experiencia de juego a otro nivel. Puedes personalizar perfiles para juegos, películas o música, y está disponible por 149.99 €.
es.creative.com

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

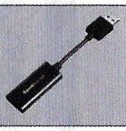
PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €



SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

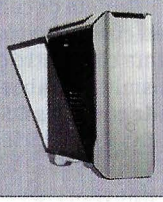
Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESADOR

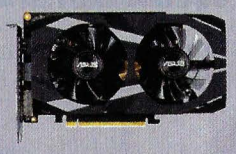
INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

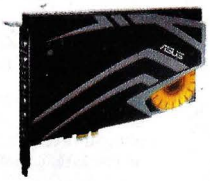
Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

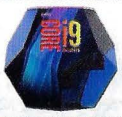
PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

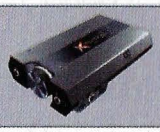
MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €



MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €



SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES EXCLUSIVO GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

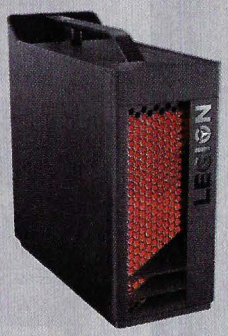
INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

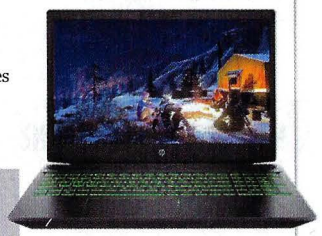
INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

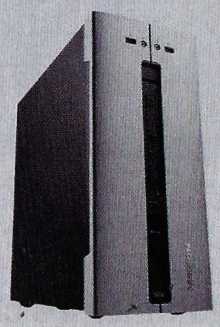
INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80
Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU
Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

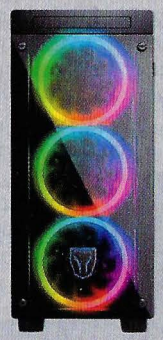
La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB
Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU
Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES
Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES
Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

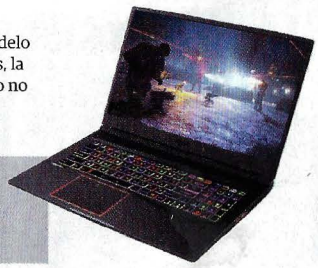
FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES
Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.



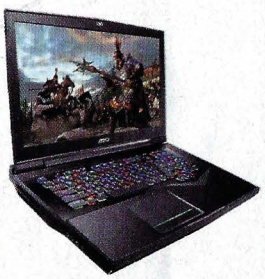
FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES
Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

5 AÑOS DE REALIDAD VIRTUAL

Pasado, presente y futuro de la RV en PC

Han pasado cinco años desde que las gafas Oculus Rift se pusieron a la venta. Mucho han cambiado las cosas desde entonces, y no todas para bien. Pero si algo tenemos claro es que la realidad virtual ha llegado para quedarse.

Hablamos de esta tecnología como si fuese nueva, pero ya existían gafas de RV en los años 80 del pasado siglo. Lo que celebramos ahora es el primer lustro de la era moderna, que puso en marcha el lanzamiento de Oculus Rift, el 28 de marzo de 2016, por 699 €.

Una primera generación elitista

A la compañía fundada por Palmer Luckey en 2012 hay que atribuirle el mérito de poner en marcha la RV actual. Y a John Carmack, reconvertido en su director de tecnología. Con una resolución de 1200x1080 pixeles por ojo, una pantalla OLED mejorable, manejo con gamepad y la necesidad de colocar sensores en las paredes, Oculus Rift tenía algunas limitaciones, pero abrió un mundo nuevo.

Pronto surgió un competidor: HTC Vive, unas gafas con unas características muy similares, pero dotadas de mandos con sensores de movimiento. Oculus los añadiría unos meses después; los Oculus Touch.

Esta primera generación de gafas de RV supuso una revolución, con juegos como «Lone Echo» o «Super Hot», y conversiones como «The Elder Scrolls V: Skyrim». Pero era una tecnología muy elitista.

Las gafas costaban alrededor de los 700 euros, había que poner entre dos y cuatro sensores en las paredes, con el correspon-

LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE RV

Durante estos cinco años de Realidad Virtual doméstica -con y sin el PC como base tecnológica y de potencia base- se han publicado más de 1000 juegos diferentes exclusivos para el formato. Hemos elegido los cinco más representativos, teniendo en cuenta que solo tenemos en cuenta los juegos nativos de RV. Pero hay conversiones muy buenas, como «No Man's Sky» o «The Elder Scrolls V: Skyrim».

HALF-LIFE: ALYX

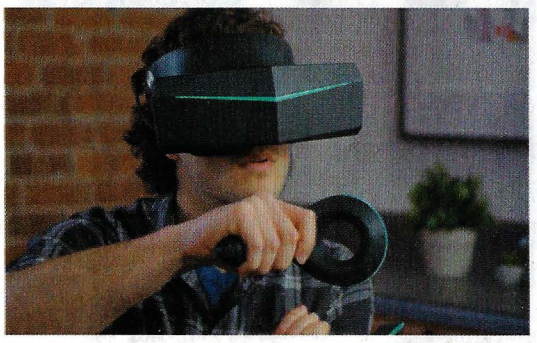
«Half-Life: Alyx» ha revolucionado la RV. Una calidad gráfica nunca vista en RV con nuevas mecánicas de disparo y manipulación de objetos, y una puesta en escena asombrosa. Es el mejor juego de RV doméstica que existe.

La Realidad Virtual doméstica moderna cumple 5 años. Oculus ha sido la referencia, pero en el último año ha dado un polémico golpe de timón.

Windows Mixed Reality. Microsoft ha querido desarrollar un estándar, en lugar de un producto, para que distintos fabricantes lo adopten y lancen su hardware.

Palmer Luckey -derecha-, fundador de Oculus, entregando la primera unidad de Oculus Rift, en 2016.

HTC Vive, en sus distintas iteraciones, se ha situado técnicamente por encima de Oculus, apoyándose en el PC.



Las gafas Pimax son las que más resolución y FOV tienen, pero son caras.

diente lío de cables, se necesitaba un espacio despejado de al menos 2 x 2 metros para jugar y un PC bastante potente.

La RV había despegado, pero las ventas eran bajas por la enorme barrera de entrada.

Más competencia, mismos problemas

Oculus y HTC habían conseguido el objetivo de llamar la atención de los jugadores.

Muchas compañías vieron en la RV un nuevo medio no explorado, y decidieron probar suerte.

Pimax lanzó su primer casco 4K en 2016, y desde entonces intenta diferenciarse de la competencia lanzando gafas con más resolución, más FOV (campo de visión) y más tasa de refresco que nadie. Ahora mismo tiene modelos 5K y 8K, con tasas de refresco de hasta 180 Hz y FOV de 200 grados. Pero a precios bastante elevados; y exigen un PC muy potente, con una RTX 2060 para arriba para los modelos más potentes.

> **"Cinco años tras la irrupción de la nueva RV doméstica, hay mucho camino aún por delante"**

Se las distingue porque son mucho más alargadas que el resto, para agrandar el FOV. Usan sus propios drivers, pero son compatibles con todos los juegos de Steam VR. Se venden con los mandos y los sensores de pared de Valve Index, pero se pueden combinar con otras marcas.

WMR

La plataforma Windows Mixed Reality parecía que iba a convertirse en el estandar definitivo, cuando se lanzó en 2017. Estaba apoyada por Microsoft, que se encargó de integrar la RV en Windows 10. Los principales fabricantes de periféricos como HP, Acer, Asus, o Lenovo, lanzaron sus propias gafas, que compartían los mandos.

Windows Mixed Reality estrenaba una nueva tecnología llamada "inside-out", que coloca cámaras en el casco para reconocer los mandos, eliminando la necesidad de sensores en las paredes. Esto simplificaba la configuración, al usar un único cable, abarataba los costes, y permite jugar en espacios más pequeños.

El modelo más destacado fueron las Samsung Odyssey Plus, que aún hoy siguen siendo de las mejores gafas disponibles.

Con un precio de salida de unos 450 euros, lo tenían todo para triunfar. Pero, incomprensiblemente, algo falló.

La actitud de Microsoft fue desconcertante. No publicitó las gafas, ni creó una tienda o juegos de RV para apoyar la plataforma. Solo una demo técnica de Halo, la versión de RV de «Minecraft», y poco más. Aunque las gafas WMR son compatibles con todos los juegos de Steam VR.

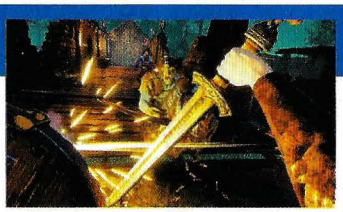
Muchas no se pusieron a la venta fuera de EE.UU., como ocurrió con las Samsung Odyssey. Y otras tenían algunas limitaciones en las lentes o la ergonomía. Un lanzamiento precipitado.

Las ventas fueron muy bajas, y no se volvieron a lanzar más gafas Windows Mixed Reality hasta que en noviembre pasado HP estrenó las HP Reverb G2, en colaboración con Microsoft y Valve.

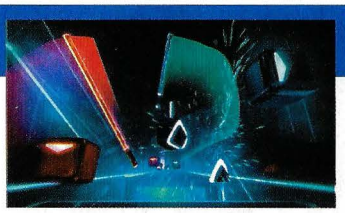
Con una resolución de 2160 x 2160 píxeles para cada ojo a 90 Hz, lentes y sistema de audio 3D diseñado por Valve, tracking con 4 cámaras y nuevos mandos con más botones, así como conexión directa por cable al PC, a través de USB Tipo C y DisplayPort.

Son unas muy buenas gafas, y hay que reconocer que todos estos años Microsoft ha seguido mejorando el software de Win-

LONE ECHO
Una aventura espacial espectacular en donde debes moverte en gravedad cero. Sientes que estás explorando una estación espacial y... algo más. Mantiene la tensión durante toda la trama. Y está doblado al español.



ASGARD'S WRATH
JDR lleno de buenas ideas que aprovechan al máximo la Realidad Virtual. Pasas de ser una guerrera a un dios de cientos de metros de altura, que manipula el entorno que después recorrerás a tamaño estándar.



BEAT SABER
«Beat Saber» es el mejor ejemplo de cómo la RV mejora los juegos. Un título musical en donde marcas las notas con espadas, al estilo Jedi. Manejar unas espadas con tus manos, aporta un plus de diversión y ejercicio. ¡Te hace sudar!

MOSS
La mayoría de títulos RV son en primera persona, pero también gustan los tipo "maqueta". Aquí manejas a un personaje en tercera persona sobre una maqueta de varios metros de largo, y puedes andar alrededor de ella.

Las Valve Index pon las mejores gafas del mercado, pero valen 1.000 euros.

Index son las gafas más equlibradas si quieres seguir manteniendo la imagen directa en PC.

dows Mixed Reality, y ahora mismo funciona muy bien. Pero como sus ventas están muy por debajo de Oculus, HTC o Valve, muchos juegos no soportan de forma nativa los mandos de Windows Mixed Reality. Son los propios usuarios los que tienen que crear perfiles que comparten.

La mayor aportación de WMR ha sido el tracking inside-out. Es un sistema que copiaron Oculus con sus gafas Oculus Rift S, y HTC con las HTC Vive Cosmos.

Esto consiguió abaratar un poco el hardware, rondando los 500 euros. Pero no era suficiente.

Valve responde

Desde sus inicios, la compañía creadora de Steam siempre ha estado interesada en la realidad virtual. Colaboró con HTC en el diseño de sus gafas y creó Steam VR, para dar soporte a los juegos.

En 2019 Valve anunció el lanzamiento de su propio hardware. Muchos esperaban unas gafas asequibles, pero fue todo lo contrario. Las Valve Index son las mejores del mercado, pero cuestan 1000 euros.

Tienen una resolución de 1440x1600 por ojo y tasa de refresco de hasta 144 Hz, un FOV de 130 grados y unos excelentes auriculares 3D. Emplea sensores en las paredes para el tracking.

Su principal aportación son sus controladores hápticos, con unos sensores que permiten reconocer la posición de cada dedo.

Oculus rompe con PC

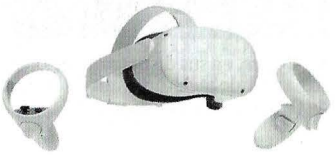
En 2020 el mercado de la RV se ha consolidado. Se han vendido cerca de 5 millones de gafas y se han lanzado cientos de juegos.

Pero las ventas no han alcanzado lo que las compañías esperaban, lastradas por varios aspectos: los requisitos de espacio, los abundantes cables en las gafas que usan sensores externos, y el precio, que no conseguía bajar de los 500 euros.

La más molesta con esto era Facebook, que había pagado 2500 millones de dólares por Oculus, y además siendo una compañía móvil no se sentía cómoda en PC.

Desde un primer momento intentó lanzar gafas autónomas, como las Oculus Go, pero no tuvieron demasiado éxito.

En 2019 se produjo la catarsis: la mayoría de los fundadores de Oculus se marcharon, anunciando discrepancias con Facebook. Luego se supo la razón: Facebook había decidido abandonar las gafas de PC en favor de la RV móvil. El fundador de Oculus, Palmer Luckey, dijo hace unos días que las Oculus Rift 2, que iban a competir en calidad con las Valve Index, se cancelaron cuando ya estaban en producción.



Facebook, que tomó el control definitivo de Oculus, mostró sus cartas en mayo de 2019 con el lanzamiento de Oculus Quest, unas gafas autonomas equipadas con el procesador Qualcomm Snapdragon 835, 4 GB de RAM y 64 GB de almacenamiento.

Lo que enfadó a los jugadores de PC es que, pese a lanzarse a la vez que Oculus Rift S, y al mismo precio, sus especificaciones eran mucho mejores. Las Quest tenían más resolución, pantalla OLED, y ajuste de IPD por hardware.

El golpe definitivo a Rift S llegó unos meses después cuando Oculus anunció que las Quest podían conectarse al PC a través de un cable USB, haciendo streaming de vídeo comprimido.

El mercado actual

Oculus reforzó su apuesta standalone lanzando el pasado mes de octubre las Oculus Quest 2, con un nuevo procesador diseñado para la RV, el Snapdragon XR2, más resolución y más tasa de refresco, hasta los 120 Hz actuales. Y también algunos recortes en el sonido, el ajuste de IPD y la ergonomía.

Su gran baza es su precio, 350 euros, y su conexión a PC por cable de streaming, o de forma inalámbrica a través de Air Link.

Pero, de momento, la ruptura con el PC por parte de Oculus parece real. Ha anunciado que no va a fabricar más Rift S pese a que se ha agotado en EE.UU., y sus juegos exclusivos de Quest 2 no han salido en PC. Quizá cambie de opinión con Quest 2 Pro y Quest 3, pero aunque sus gafas sirven para jugar a juegos de PC mediante streaming de vídeo, parece que Facebook no va a seguir desarrollando más juegos fuera de Quest 2.

Las Quest 2 han sido un gran éxito de ventas. Según ha anunciado Oculus, 1 de cada 3 juegos de Quest han supera el millón de dólares en ventas, y 6 han llegado a los 10 millones. Además, casi no tienen competencia. Las HP Reverb G2, por el escaso tirón de WMR, no están vendiendo mucho, y Valve Index y Pimax son caras y exigentes a nivel de PC.

Es el momento de que los desarrolladores de PC den el paso. EA ya lo ha hecho con «Star Wars Squadrons» y «Medal of Honor Above and Beyond». Pero es necesario que más compañías se involucren, para no depender de los desarrollos en Quest.

Vivimos un momento de transición, pero todo apunta a que nos esperan grandes sorpresas en la RV de PC a lo largo de 2021.

A PUNTO DE ANUNCIARSE

El nuevo visor de HTC es aún una incógnita al cierre de este número, pero estarán listas pronto.

El lanzamiento de nuevos modelos de gafas de Realidad Virtual se ha estancado por la pandemia. Pero parece que el tema se va a acelerar en lo que queda de año.

Posiblemente, cuando leas este artículo HTC ya habrá presentado sus nuevas gafas, que reveló en abril con la foto que puedes ver junto a estas líneas. Se rumorea que serán "standalone", así que veremos cómo se conectan al PC, y si están pensadas para el sector profesional o el gaming.

Facebook también está trabajando en las Quest 2 Pro y en Quest 3, pero ha dicho que no las sacará este año. Asegura que investiga el seguimiento ocular, paneles que se vean igual que una tele y con HDR.

Además hay rumores de unas nuevas gafas standalone de Valve. Y seguro que Pimax lanza algún modelo nuevo. Solo les pedimos dos cosas: precios por debajo de los 500 euros, y conexión por cable de vídeo al PC, sea o no "standalone". La conexión inalámbrica o con USB está muy bien, pero se pierde definición y se añade lag, y no puede ser la única opción. Al menos hasta que sea tan eficiente como el cable.

LAS MEJORES GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL EN 2021

Estas son las gafas más interesantes que puedes comprar ahora mismo. No hay mucho donde elegir, pero lo que hay es variado y de calidad.

HP REVERB G2

DE REALIDAD MIXTA

HP apuesta por la realidad virtual gaming, y por Windows Mixed Reality con sus HP Reverb G2. Tiene dos paneles LED que suman 2160 x 2160 píxeles en cada ojo, 90 Hz de refresco, y campo de visión de 114 grados. También posee ajuste de IPD variable por hardware.

Mejora el tracking de WMR al usar 4 cámaras en vez de 2, pero parece que da algunos problemas de seguimiento, aunque HP lo está mejorando.

Teniendo en cuenta que Oculus Rift S ya están descatalogadas, son la mejor opción si quieres jugar en PC con imagen directa. Pero ten en cuenta que muchos juegos no son compatibles con sus mandos, y tendrás que crear los perfiles a mano o esperar a que otros usuarios los suban.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2160 x 2160 píxeles por ojo
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 114 grados
- **Tracking:** 4 cámaras inside-out
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0, 1 x DisplayPort
- **Auriculares incluidos:** Sí, con sonido 3D
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

store.hp.com/SpainStore/Merch/Offer.aspx?p=hp-reverb-g2-vr-headset

Sin mandos 599 € | Con mandos 699 €

PIMAX VISION 5K SUPER

PARA EL SIBARITA

Aunque Pimax tiene mejores gafas de RV con resolución 8K, su precio se dispara hasta los 1500 euros. Algo que las deja al alcance de muy pocos jugadores. Así que si buscas unas gafas con el mejor FOV, que además no necesiten un super PC para mover juegos a 8K, estas Vision 5K Super son una buena elección entre todo lo que hay en el mercado.

Poseen una resolución de 2560 x 1440 en cada ojo, tasa de refresco experimental hasta lo 180 Hz, y un FOV de 200 grados.

Una cosa que debes tener en cuenta es que vienen sin sensores de pared ni mandos, así que tendrás que comprarlos aparte.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2560 x 1440 en cada ojo
- **Tipo de pantalla:** CLPL de baja persistencia
- **Tasa de refresco:** 180 Hz
- **Campo de visión:** 200 grados
- **Tracking:** Sensores externos (Valve Index)
- **Mandos incluidos:** No
- **Conexiones:** 1 x USB 2.0/3.0, DisplayPort
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No facilitado

pimax.com/product/pimax-vision-5k-super/

En Amazon 871 €

VALVE INDEX

Valve tiene las mejores gafas del mercado, pero su precio no está al alcance de todo el mundo.

EL MÁS EQUILIBRADO

Aunque el panel LCD ya ha sido superado en resolución y pureza de colores, brilla con sus 144 Hz, así como su FOV de 130 grados. Posee ajuste de IPD por hardware y auriculares 3D.

Tienes que poner sensores en las paredes, pero a cambio el tracking es muy bueno. Lo mejor son los mandos Knuckles, con detección de dedos.

Es una experiencia completa y sin fisuras, pero exige espacio libre en la sala para que los sensores se coordinen, un PC potente para la resolución y la tasa de refresco, y más de 1.000 euros.

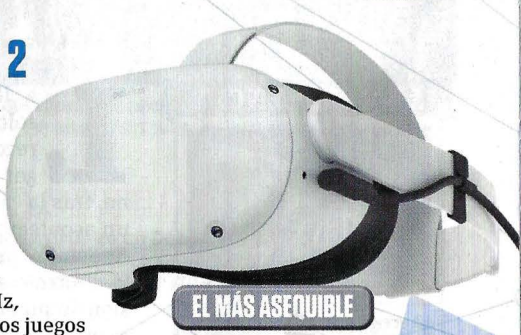
INFOMANÍA

- **Resolución:** 1440 x 1600 por ojo
- **Tipo de pantalla:** LCD
- **Tasa de refresco:** 144 Hz
- **Campo de visión:** 130 grados
- **Tracking:** Dos o más sensores externos
- **Mandos incluidos:** Sí. Con detección de dedos
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0, 1 x DisplayPort 1.2
- **Auriculares incluidos:** Sí, audio 3D
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

store.steampowered.com/sub/354231/

En Steam 1079 €

OCULUS QUEST 2



EL MÁS ASEQUIBLE

La sensación del momento. Unas gafas autónomas con procesador Snapdragon XR2 con 6 GB de RAM y 64 o 256 GB.

Posee una buena pantalla con resolución de hasta 120 Hz, aunque la mayoría de los juegos solo soportan 72 Hz. Otro detalle es que el FOV es pequeño, así que si tienes un IPD alto, el campo de visión puede resultarte muy reducido. El IPD no es fijo pero tampoco ajustable al milímetro, tiene 3 posiciones: 58, 63 y 68 mm. El tracking es muy bueno.

Posee juegos nativos para jugar sin cables, pero también puedes conectarlo al PC mediante un cable USB, o de forma inalámbrica con Air Link. Estos sistemas funcionan haciendo streaming con vídeo comprimido, así que se pierde un poco de definición y hay lag, con respecto a una conexión por HDMI o DisplayPort. Pero es muy aceptable, si no eres un sibarita de la imagen.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 1832×1920 por ojo
- **Tipo de pantalla:** 1 x LCD
- **Tasa de refresco:** Hasta 120 Hz (experimental)
- **Campo de visión:** 90 grados
- **Tracking:** 4 cámaras inside-out
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** Sin cables (autónomas). Cable opcional para conectar al PC
- **Auriculares incluidos:** No (altavoz interno)
- **Ajuste físico rango IPD:** 3 posiciones. 58, 63 y 68mm.

oculus.com/quest-2

En Oculus 349 €

OUTRIDERS

¡Guerra total por la nueva Tierra!

LA REFERENCIA

GEARS OF WAR 4
La acción grupal con armas y el uso de coberturas, son elementos comunes a ambos.

ALTERNATIVAS

ANTHEM
Nota: 70 **MM 286**

DOOM ETERNAL
Nota: 93 **MM 297**

La llegada a Enoch fue solo el primer paso para reconstruir un nuevo hogar en un planeta lejano, tras la caída de la Tierra. Pero un acontecimiento inesperado, la Anomalía, provocó mutaciones en los Outriders, el fracaso de la misión de supervivencia y, como descubre tu personaje tras 30 años en hibernación, el inicio de una guerra sin cuartel entre los supervivientes que quedaron en el planeta. Lo que iba a ser el Paraíso, se convirtió en el Infierno. Pero ahora, como Mutación, tu labor es intentar terminar aquello que empezaste, explorando Enoch hasta dar con el origen de la Anomalía, ayudar a algunos de los supervivientes que conociste 30 años atrás y explotar tus poderes mutantes, mientras combates a las múltiples facciones rebeldes y la hostil naturaleza de Enoch.

¡A resguardo!

«Outriders» está claramente enfocado al multijugador cooperativo –con tres jugadores– por su diseño de acción, aunque se puede acabar en solitario sin problemas. Pero justo en esta naturaleza radican muchas de las virtudes y problemas del diseño de acción.

People Can Fly ha diseñado una acción que se basa en varios pilares: el uso de coberturas, la combinación de armas y poderes mutantes, los ataques de hordas de

"Vive una acción frenética, en solitario o con amigos, combinando armas y poderes"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** People Can Fly/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *outriders.square-enix-games.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Clases disponibles:** 4
- **Habilidades de clase:** 8
- **Árboles de especialización:** 3 por clase
- **Destinos en campaña:** 18 (más extras al terminar la historia)
- **Misiones secundarias:** Cacería, Recompensa, Objetos
- **Multijugador:** Sí, cooperativo

ANALIZADO EN

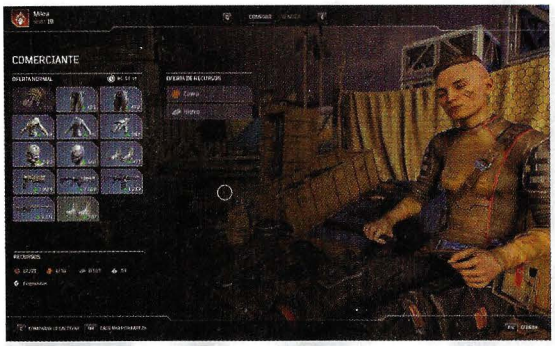
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470, AMD FX-8350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 70 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R9 270X
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10

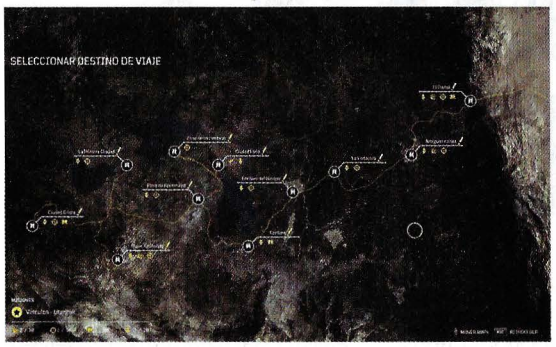
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 100 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



Si no encuentras equipo adecuado, cómpralo. Ademas, podemos mejorarlo todo usando los recursos que encontremos.

Hay enemigos normales, jefes y jefazos. Y luego, los jefes finales. Algunas bestias son enormes, temibles y te hacen sufrir.



El viaje hacia el origen de la Anomalía marca el desarrollo de la trama. La variedad de ambientaciones es muy remarcable.

Llegar a Enoch, casi morir y despertar como un mutante, es solo el principio. Han pasado 30 años desde que llegaste como Outrider. Ahora eres una mutación, un guerrero casi semidivino.

El uso de coberturas es una de las claves del diseño de acción. Desde el principio al fin de la campaña, y por muy poderoso que seas, tienes que usarlas sin parar, incluso jugando con amigos.

enemigos en oleadas y los combates con jefes, jefazos y grandes enemigos. Todo recuerda a títulos como «Gears of War» o «Anthem», por ambientación y dinámica. Y funciona a las mil maravillas... las primeras horas y misiones.

Poco a poco, se ve que «Outriders» va de más a menos. Y no es porque algo falle. Pero se nota que todo está alargado artificialmente. La dificultad es la clave, con picos rarísimos –que tienen su explicación en ese "animarte" a jugar en modo cooperativo– y salvajes. Pero, a la vez, el juego te deja modificar manualmente el nivel de dificultad en cualquier momento. Así, el desafío se acaba desvirtuando y todo se limita a aguantar las acometidas, a veces larguísimas, de oleada tras oleada de enemigos. Pero esto no quiere decir que el diseño de combate no sea eficaz. Lo es. Es frenético, ágil y divertido, y la combinación de las habilidades mutantes –con las cuatro clases disponibles– con las armas es estupenda.

Las armas y el equipo también tienen casi infinitas variaciones que, además, podemos modificar. Algo así como en «Borderlands», pero es algo que al final también acaba cansando, al tener que estar revisando sin parar para poder mejorar un poco, sin que tenga tanta relevancia real. Eso sí, podemos potenciar poderes o armas, o ambos, para definir cierto estilo.

«Outriders» es un juego divertido. Pero muy repetitivo. Como sus misiones secundarias. Su historia no está especialmente bien contada y es algo ramplona, con un final previsible y abierto. Y es caro. Un buen juego, sí, pero mejor espera a que esté rebajado. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Explora Enoch convertido en un Outrider. Vive una intensa acción futurista, en solitario o modo cooperativo, combinando poderes mutantes y armas, con el objetivo de crear un nuevo hogar en Enoch.

LO QUE NOS GUSTA

- La acción es intensa, vertiginosa y frenética.
- Buen uso de las coberturas, con algunas destruibles, aportando la necesidad del movimiento continuo.
- Visualmente es un espectáculo impresionante.
- La acción cooperativa es muy divertida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los problemas de conexión y desconexión durante las primeras semanas. Ha cabreado a muchos.
- La campaña va de más a menos y se hace repetitiva.
- El ajuste manual de dificultad y los picos salvajes de la misma. Señal de desequilibrio en la progresión.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La historia va de más a menos, aunque lo compensa con la intensísima acción, algo lastrada por los picos y altibajos de la dificultad.

LA NOTA **81**

MODO MULTIJUGADOR

La acción cooperativa es su esencia y se nota en la mayoría de los combates. Eso sí, se echan de menos sinergias más potentes.

LA NOTA **82**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 58

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75

ODDWORLD SOULSTORM

¡Vuelve el salvador de los Mudokons!

LA REFERENCIA

ORI & THE WILL OF THE WISPS
Un gran juego de plataformas y aventura, también repleto de multitud de puzles.

ALTERNATIVAS

NARITA BOY
Nota: 89 **MM 307**

OLIJA
Nota: 81 **MM 305**

Escapar de la fábrica de Rupture Farms no fue difícil. Bueno, sí lo fue. Vale, vale, la verdad es que Abe sudó tinta para poder salir de allí rescatando a sus colegas Mudokon. Pero lo que queríamos decir es que aquello, que parecía un gran triunfo de los pacíficos –y algo pusilánimes– Mudokon, en realidad era solo el principio de una diáspora que aún tiene mucho recorrido por delante. Y el segundo paso se da ahora, con Abe abocado a seguir rescatando a sus amigos y evitando, así, que los malvados Glukkon los hagan papilla. Literalmente. Porque el afán de lucro y la codicia de los Glukkon no tiene límites. Todo vale para ganar dinero, y si hay que esclavizar y machacar a estos trabajadores tan dóciles. Se hará. Aunque ya se encargará Abe de que esa docilidad cambie si es necesario...

¡Abe ha vuelto!

La saga «Oddworld» es una de las más recordadas de finales de la década de 1990. Su combinación de puzles, plataformas y sigilo está de vuelta con «Soulstorm», que además del regreso de la saga supone un importante lav ado de cara, sobre todo en lo técnica, aunque también en algunos aspectos de jugabilidad.

Para empezar, «Soulstorm» es, según el estudio, la verdadera segunda parte de la saga, como ya

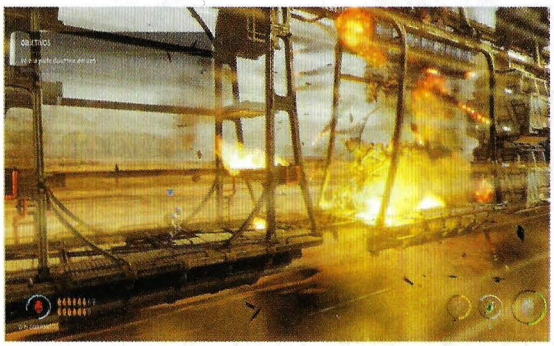
"Salva a los Mudokons de la esclavitud, en un desafío de sigilo, habilidad y plataformas"

INFOMANÍA

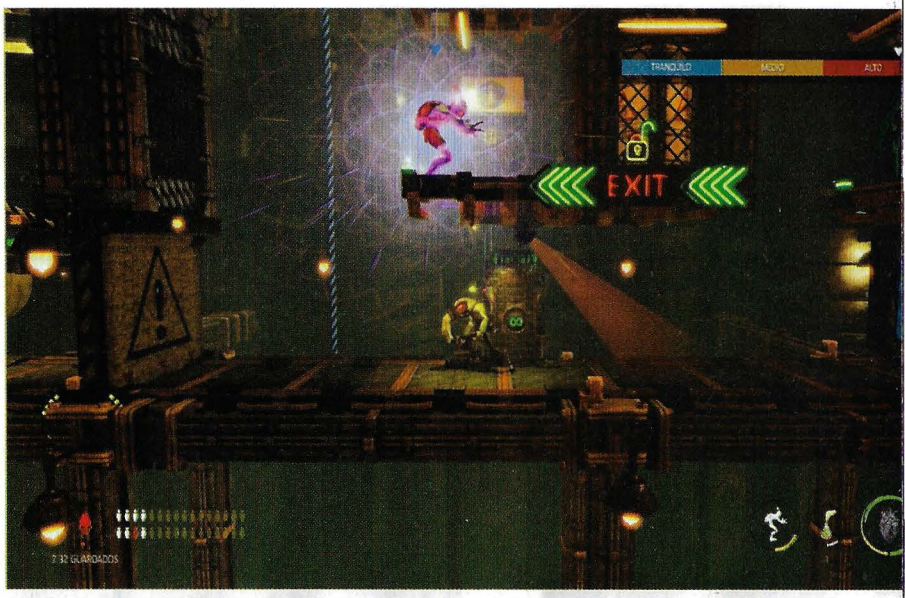
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
Género: Plataformas/Puzles/Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/Compañía:** Oddworld Inhabitants **Distribuidor:** Oddworld Inhabitants **Nº de DVD:** Descarga **PVP rec.:** 49.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.oddworld.com/soulstorm*	**Personajes disponibles:** 1 (Abe) **Poderes especiales:** Canto (posesión y activación de elementos) **Niveles:** 17 (15 de campaña + 2 desbloqueables al final del juego) **Finales:** 4 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Intel Quad Core a 1.7 GHz **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670 **Conexión:** Banda ancha **S.O.:** Windows 7 64 bit	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica **S.O.:** Windows 10 64 bit

¡Uf, ese camino es complicado! Hay que estudiar muy bien el escenario, las coberturas y marcar bien el paso para avanzar.

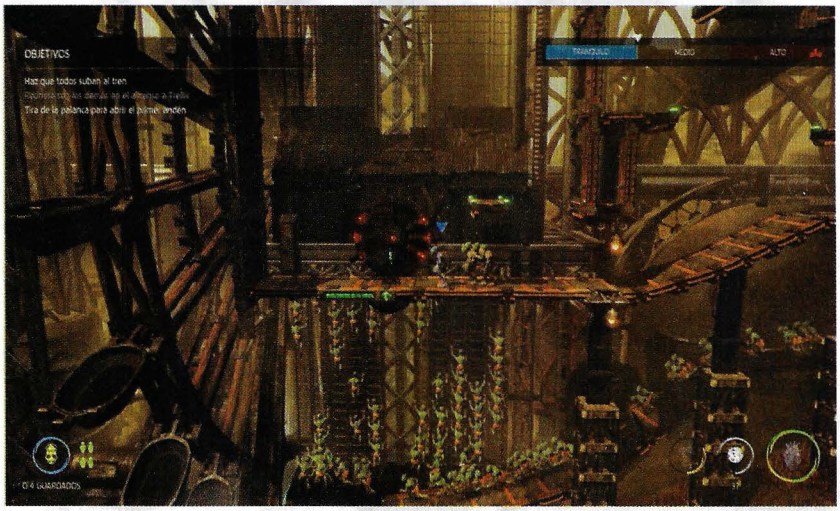
No solo puedes encontrar objetos, también crearlos y compartirlos con tus amigos para que ataquen a los malos.



¿Cómo has acabado con esa gran máquina? En «Soulstorm» se hace valer aquello de "más vale maña que fuerza". Recuérdalo.



Abe ha vuelto para liberar al pueblo Mudokon. La saga de plataformas, puzles y sigilo, vuelve renovada técnicamente, con las mismas mecánicas de antaño y un desafío de altura.



¡Vamos, amigos, escapad, escapad! El rescate de nuestros compañeros Mudokons puede pasar de un pequeño puñado a varios cientos, en una sola de las misiones de la aventura.

explicamos el mes pasado. Y este regreso, además de espectacular visualmente –de verdad, el apartado gráfico es impresionante–, supone una vuelta a las mecánicas y jugabilidad clásicas de la saga.

La acción se desarrolla en lo que Oddworld Inhabitants define como un entorno 2.9D. Es decir, escenarios 3D y jugabilidad 2D –con ciertas licencias–. Plataformas y sigilo dominan todo. Hay que andar con mucho –muchísimo– tiento a cada paso. Los enemigos nos pueden localizar por vernos u oirnos. Pueden ver a uno de los Mudokon que hay que rescatar, y echar al traste varios minutos de juego, debiendo reiniciar un punto de control o, si la cosa se desmadra, la fase entera.

Y aquí, «Oddworld Soulstorm» empieza a mostrar sus virtudes –muchas, muchísimas– y sus defectos –pocos, pero significativos–. Los puntos de control están algo desequilibrados, pero eso no importa. Lo que importa es que el juego exige paciencia, planificación y mucha prudencia. Algo poco habitual y, casi, refrescante hoy en día.

Por otro, muchas misiones exigen no solo que Abe salga ileso, sino que rescate a muchísimos Mudokon que también han de sobrevivir. Y ahí la IA del juego demuestra que no siempre funciona bien. Puede que alguna actualización lo solvente, pero fastidia tener que reiniciar un punto de control por el fallo de IA de un aliado –o de un enemigo que se bloquea–.

Aun así, el conjunto gana. Y «Soulstorm» demuestra ser un desafío sensacional, divertido y muy bien diseñado. Con un mejor precio, sería imbatible. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Abe a liberar a los Mudokons. Un desafío de habilidad y sigilo, que vuelve a las mecánicas clásicas de los primeros títulos de la saga. Libera a los Mudokon de su esclavitud y acaba con los Glukkon.

LO QUE NOS GUSTA

- La renovación técnica de la saga, tanto en el apartado visual como en las mecánicas y jugabilidad.
- El excelente uso de las cámaras, luces y oscuridad.
- El enorme sentido del humor que sigue destilando.
- La dificultad del desafío. Exigente con el jugador, pero justo... la mayoría de las veces.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los bugs de IA que a veces te hacen perder un Mudokon por ir a su aire o bloquean un enemigo.
- Los puntos de control. A veces perfectos, a veces colocados sin ningún sentido.
- Que el diseño 2.9D no aproveche más la profundidad.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El regreso de «Oddworld» ha sido muy esperado por el fan de la saga, pero Oddworld Inhabitants nos ha traído un juego sensacional. El desafío es aún más elevado que en los juegos originales, con las mecánicas clásicas de sigilo, puzles y habilidad. Solo los problemas de IA lastran el conjunto. Y un precio más bajo habría sido recomendable.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 63 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

LEGEND OF KEEPERS

¡Los malos se lo pasan en grande!

LA REFERENCIA

DARKEST DUNGEON
Estilo, mecánicas, progresión y jugabilidad 2D, son parecidas. Pero sin tanto humor.

ALTERNATIVAS

LOOP HERO
Nota: 85 **MM 307**

DUNGEONS III
Nota: 80 **MM 270**

Todos lo sabemos. Lo hemos visto en el cine, en las series de TV y, claro, en los juegos. ¡Ser el malo es mucho más divertido! Ahí están los héroes, con sus nobles objetivos, su altura de miras, sus ropajes lustrosos, sus armas poderosas y sus brillantes armaduras. Todos igualitos. Todos aburridos. Pero, un buen monstruo, ¡ah, qué bien se lo pasan los orcos, los elementales, los goblins y los trasgos! Y, el que mejor se lo pasa, sin duda, es el Master. El gran malote, el jefazo que lo controla todo y a todos. El que tiene poderes brutales, ideas viles y disfruta con el sufrimiento y el espanto de esos aventureros tan monos. Así que ahí está la oportunidad de tu vida: ser Dungeon Master en Mazmorras S.A. Tu trabajo soñado. ¿Cómo vas a rechazar algo así?

¡Ser malo es genial!

«Legend of Keepers» abunda en la premisa que juegos como «Dungeon Keeper» y otros han puesto en práctica desde hace décadas: somos un Dungeon Master, tenemos que reclutar y entrenar monstruos para evitar que héroes y aventureros asalten nuestra mazmorra y roben nuestras tesoros. La diferencia con otros títulos –como «Darkest Dungeon», muy similar en mecánicas– es que ese tono oscuro y épico pasa a ser una historia llena de humor, trabajando

"Afronta un desafío de gestión, estrategia y roguelite, como un Dungeon Master muy peculiar"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Rol/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Goblinz Studio
- **Distribuidor:** Goblinz Publishing
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 17.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *goblinzstudio.com/game/legend-of-keepers*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Master:** 3 (Esclavista, Ingeniera y Encantadora)
- **Atributos de máster:** 4 (salud, poder, motivación y velocidad)
- **Talentos de máster:** de 14 a 17 (según personaje)
- **Niveles:** 15 (5 por máster)
- **Tipos de tareas semanales:** 12
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3 o equivalente
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 11/Open GL 3.3
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7

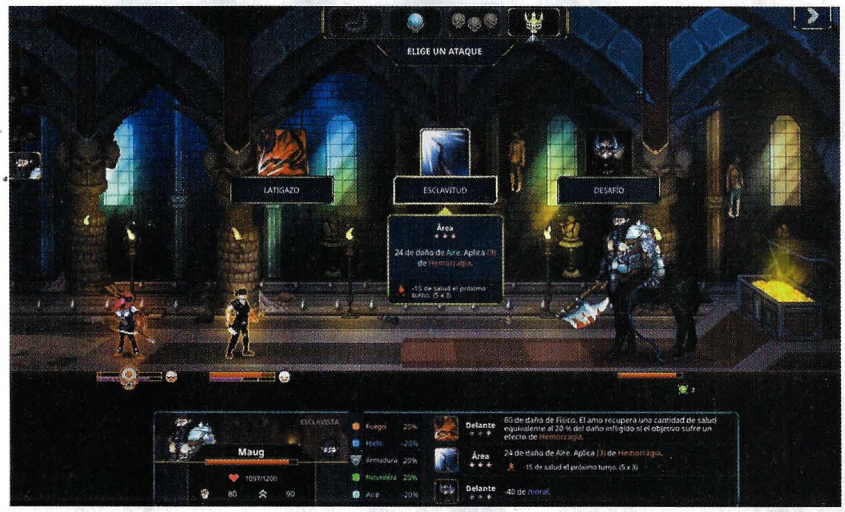
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Cada semana hay duro trabajo para los monstruos. A veces es defender la mazmorra, otras asediar un fuerte, otras entrenar...

En cada asalto a la mazmorra los héroes han de superar varias fases y enemigos. Entre ellos, un ataque directo del Master.

¡Sí, tus monstruos necesitan motivación y práctica! Un entrenador personal, un terapeuta o una fiesta siempre ayudan.

¿Quieres ser Dungeon Master? ¡nete a Mazmorras S.A.! Recluta trabajadores entre monstruos, orcos, espectros y más. Protege los tesoros de esos malditos héroes y asciende. ¡Qué gran trabajo!



¡Vaya, los héroes han conseguido llegar hasta ti! No pasa nada. Monstruos y trampas los han debilitado -y alguno ya ha caído- y, además... ¡eres el señor de la mazmorra! ¡Que sientan tu furia!

para una empresa de malos, Mazmorras S.A. Y todo en el juego se ve impregnado de ello.

Hay tres tipos de Master, cada uno con habilidades distintas, y dirigiendo a monstruos de diferentes tipos. El desarrollo de la aventura se centra en la gestión de la mazmorra, semana a semana. Y cada semana representa un evento: entrenamiento, asedios, asaltos a la mazmorra, compra de recursos, mandar a los monstruos al terapeuta –sí, que los maten una y otra vez los estresa mucho–, etc. Y cuando llega la semana del asalto definitivo, con héroes de nivel campeón, todo puede salir bien para el Master, ascender en el escalafón de Mazmorras S.A. y pasar de misión, o bien reiniciar la misión correspondiente con otro ciclo de semanas de preparación y combates, hasta superarla.

Quizá ese concepto se haga repetitivo para algunos jugadores, es cierto, pero en realidad las misiones no se repiten tal cuál. Podemos variar trampas, monstruos y eventos. Y también dependerá de la gestión como Master. Podremos aprovechar mejor o peor los recursos, probar cosas diferentes, distintas combinaciones de monstruos, de tácticas, de estrategias...

«Legend of Keepers» te engancha desde el primer minuto porque, además, tiene el diseño clásico de fácil de jugar y difícil de dominar. Es muy, muy accesible, pero no es facilón. De hecho, se vuelve bastante puñetero a medida que progresas. Pero es jugable como pocos, divertido, ágil y con una profundidad envidiable. Y a un precio estupendo. Si no eres malvado, es porque no quieres. ¿No serás un héroe aburridito? **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en el Dungeon Master y acaba con los héroes. Trabaja para Mazmorras S.A. y evita que te roben el tesoro. Contrata, entrena, roba y dales su merecido a los héroes, y a tus monstruos, si es preciso.

LO QUE NOS GUSTA

- El tono humorístico que rodea a todo el juego, con la empresa de monstruos Mazmorras S.A. como eje.
- La sencillez de la gestión y la profundidad del dominio total de atributos, clases, habilidades, etc..
- Las distintas habilidades y poderes de los tres tipos de Máster, que permiten gran rejugabilidad y combos.
- La estética retro. Gran dirección artística global.
- La opción de elección de dificultad en los combates.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es una pena que las voces no estén dobladas.
- A muchos jugadores les puede parecer repetitivo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un juegazo que combina de forma magistral estrategia, gestión, roguelite y humor. Recuerda a grandes clásicos, en los que se inspira de forma reconocida, tanto en la idea como en la brillantez de la jugabilidad, pero con una personalidad única. Ágil, accesible, divertido y con una progresión perfecta. Eso sí, a algunos se les hará repetitivo.

LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

MOTOGP 21

De nuevo en el circuito

LA REFERENCIA

MOTOGP 20
Las opciones de competición y edición son similares, pero la simulación era algo mejor.

ALTERNATIVAS

F1 2020
Nota: 90 — **MM 300**

RIDE 4
Nota: 72 — **MM 302**

Con los juegos deportivos oficiales con entregas anuales es bastante complicado encontrar grandes sorpresas de una edición a la siguiente. Y más si se trata de juegos centrados en el mundo de la competición de motor, donde a no ser que haya un cambio importante en las reglas oficiales, la innovación suele limitarse al apartado técnico y, quizá, algún modo extra de juego para aportar mayor variedad. «MotoGP 2021» no es una excepción. Aunque Milestone tiene ya mucho callo en la simulación, al mirar la entrega de 2021 y compararla con la de 2020, vas a encontrar pocas diferencias en cuanto a modos disponibles, por ejemplo. El modo Trayectoria sigue siendo el más completo, con la posibilidad de, al final, crear tu propio equipo juvenil y gestionarlo. Están, por otro lado, los modos rápidos conocidos –Gran Premio, Contrarreloj y Campeonato–, y el multijugador online. Quizá, éste, el que más sentido tenga en cuanto a la fidelidad y al espíritu de la competición oficial.

Pero, con todo ello, hay algo en «MotoGP 21» que chirría y, pese a ser un estupendo simulador, no acaba de convencer tanto como la edición del año pasado.

¡Ponte el casco!

«MotoGP 21», pero a apostar por el realismo en la competición, las

"Disfruta de la velocidad sobre dos ruedas, con una entrega notable, pero sin gran novedad"

INFOMANÍA

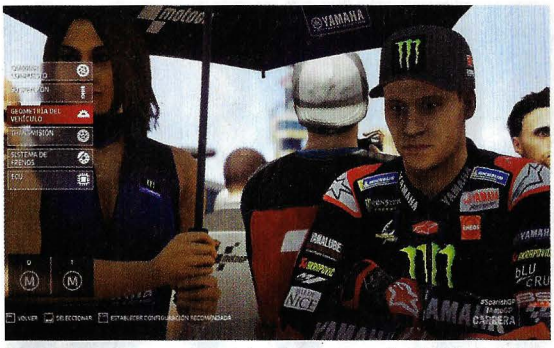
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad/Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Milestone
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *motogpvideogame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Pilotos:** 120
- **Pilotos históricos:** 40
- **Circuitos:** 22
- **Editor gráfico:** 5
- **Categorías:** 3 (Moto2, Moto3, MotoGP)
- **Modos rápidos:** 3
- **Modo especial:** Trayectoria
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 3470, AMD FX-6350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 22 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1050, Radeon HD 7950
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 8.1 64 bit

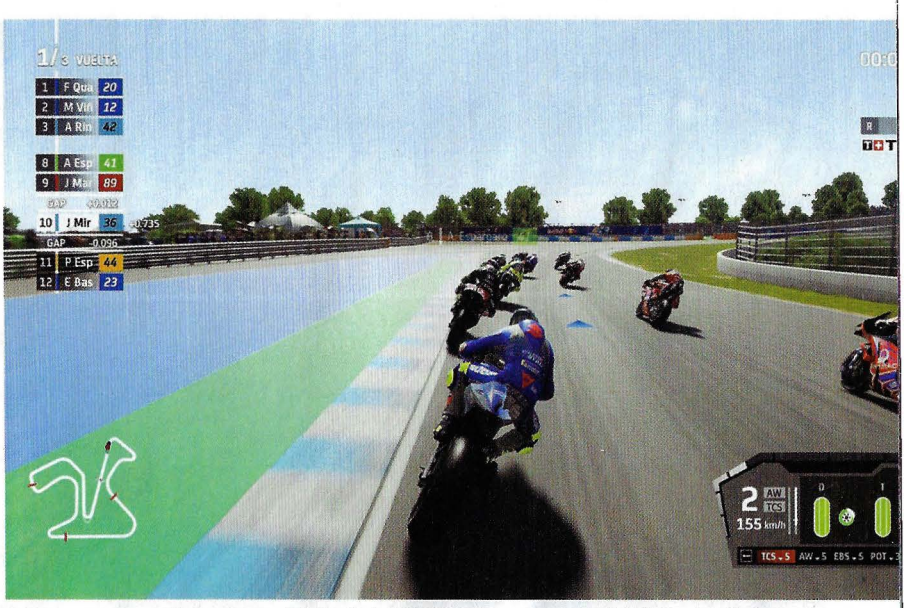
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



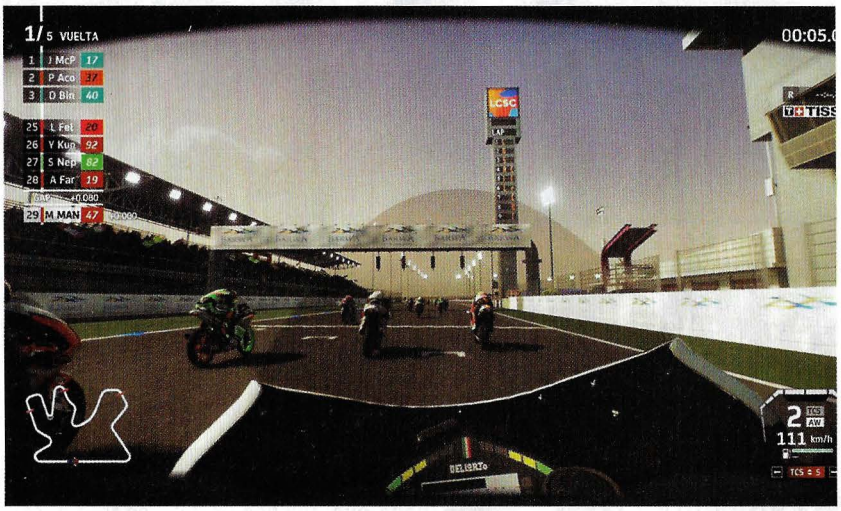
Antes de cada carrera puedes ajustar la configuración de la moto, hayas realizado o no las sesiones de entrenamiento.

Con el botón de "rewind" podemos revisar momentos poco afortunados, como un choque, y ver dónde fallamos.

El modo Trayectoria desarrolla toda tu carrera profesional desde cero, para acabar creando hasta tu propio equipo juvenil.



La nueva entrega de la competición oficial de MotoGP ya está aquí. ¿Listo para dar gas? La edición de este año mantiene opciones de competición muy similares a las del año pasado.



La perspectiva desde el interior del casco es la de mayor realismo, tanto en visibilidad como en el pilotaje. A no ser que seas un experto no es muy aconsejable, pero la experiencia es inigualable.

posibilidades de personalización y ajustes en la configuración de la moto, para ajustarse a tu estilo de pilotaje, sigue siendo muy versátil y flexible, pudiendo rebajar el nivel de simulación para ser accesible a jugadores con distintos niveles de pericia y experiencia. Si apuestas por ir a lo más realista, notarás cómo te va a costar simplemente hacer una trazada correcta en una curva y mantener la moto en pie. No hablemos de la competición. En este modo, incluso hay que ir corriendo a por la moto si tienes una caída.

Las distintas opciones de competición, como decíamos, cubren bastante bien cualquier expectativa, pero es en la personalización donde realmente se notan más avances en detalles específicos, como el asunto de las ruedas y las frenadas, o algunos reglajes. Pero aquí solo los más expertos notan, realmente, algunos cambios significativos.

El mayor problema que tiene «MotoGP 21» es en la comparación con su entrega anterior. Estamos ante un juego solido, realista hasta un punto adecuado –pero con la puerta abierta a múltiples y notorias mejoras–, con variedad en los modos de competición y opciones de personalización importantes. Pero entre la version de 2020 y ésta, es difícil recomendar una actualización al no haber grandes novedades que contar.

Seguramente, a no ser que seas un completista y un fan extremo, vas a poder seguir tirando a las mil maravillas con la entrega anterior, que es un simulador excelente. Pero, si quieres actualizarte, te encontrarás, sin duda, con un buen juego de velocidad. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Participa en la competición oficial de MotoGP y labra tu carrera profesional desde el inicio, pasando por las categorías inferiores, o lánzate al circuito en los Grandes Premios y el modo multijugador.

LO QUE NOS GUSTA

- El realismo de la competición en el nivel más alto de simulación, aunque precisaría de algo más de pulido.
- Los puzles son entretenidos y están bien diseñados.
- El diseño de escenarios y cuellos de botella es realmente bueno. Se nota la experiencia de Rebellion.
- Un doblaje estupendo en español.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Extraños comportamientos de las motos y la IA en algunos momentos de las carreras.
- Los modelos humanos no están muy logrados.
- Las pocas diferencias con la entrega anterior.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Realista y con posibilidades de adecuar la dificultad a la experiencia del jugador, pero con pocas diferencias sobre la anterior entrega.

LA NOTA 72

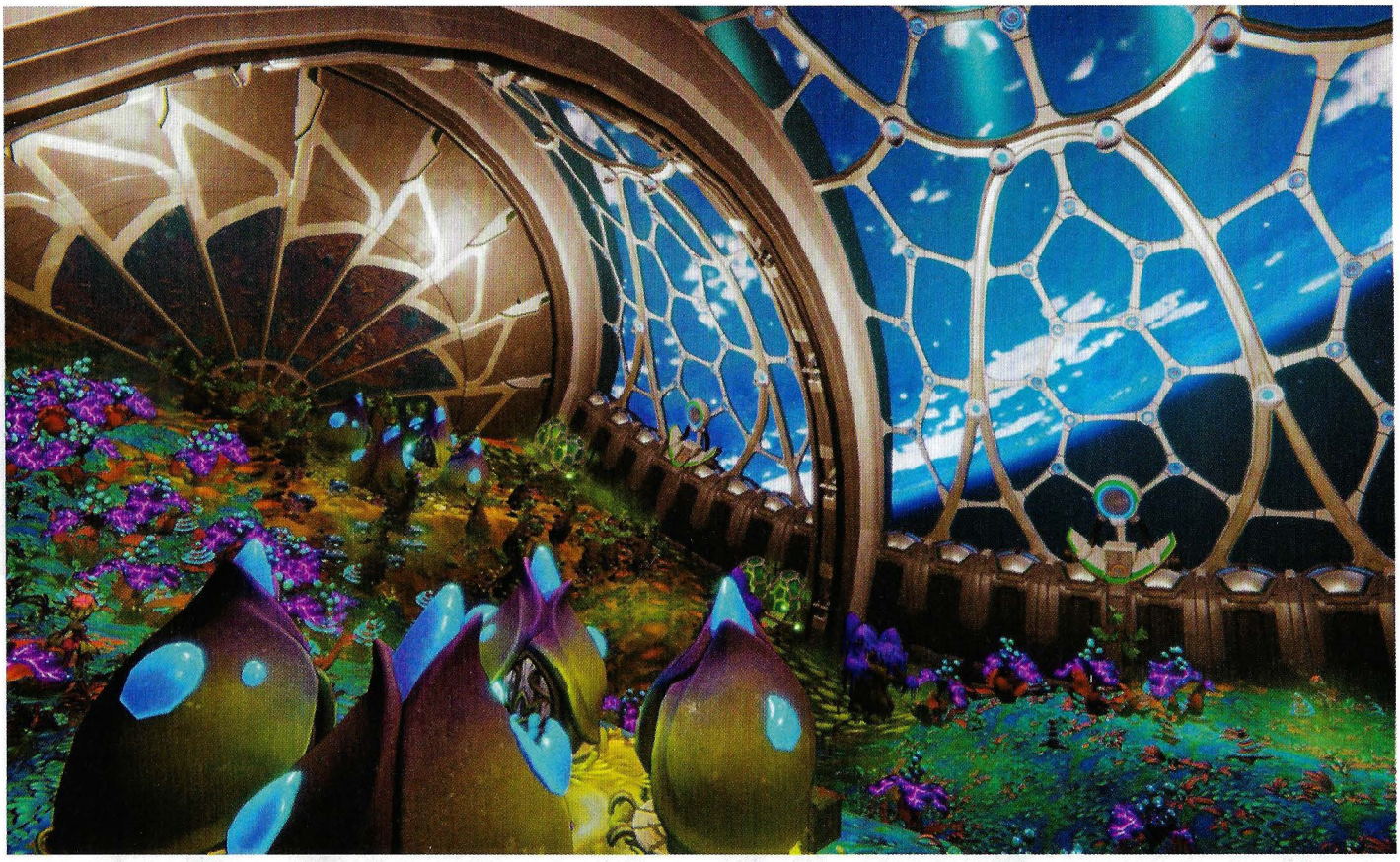
MODO MULTIJUGADOR

Competir en multijugador es mucho más divertido y desafiante. Eso sí, a veces no es fácil encontrar salas públicas en funcionamiento.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



SPACEBASE STARTOPIA

A la deriva en el universo

LA REFERENCIA

EVIL GENIUS 2: WORLD...
El humor está presente también, aunque con una perspectiva de gestión distinta.

ALTERNATIVAS

DYSON SPHERE PROGRAM
No comentado en MM

FROSTPUNK
No comentado en MM

Puede que muchos no lo recuerden, pero hace 20 años abrió una de las mayores atracciones de todo el universo conocido, disfrutada por especies y razas alienígenas de todo tipo. La estación espacial Startopia se convirtió en el lugar al que cualquier habitante de la galaxia debía acudir, para dejarse ver y presumir de posibles. Y tras todo este tiempo inactiva, una nueva directiva ha querido revitalizar el antiguo lugar de ocio –y trabajo– con un nuevo gestor. Sí, claro, hablamos de ti.

«Spacebase Startopia» llega, de la mano de Realmforge y Kalypso Media, como un "remake" y un homenaje al clásico de estrategia y gestión de Mucky Foot –que, por cierto, sigue disponible en Steam y GOG–, intentando poner al día, en lo técnico y lo jugable, aquel título tan original, en que nos hacíamos cargo de una estación toroidal y debíamos hacer frente a ml desafíos que abarcaban desde la eficiencia a la felicidad de visitantes y trabajadores, junto a conseguir unos buenos resultados y hacer rentable el negocio. Algo que sigue siendo la premisa de esta nueva versión. Aunque, eso sí, por desgracia no está a la altura de su predecesor, ni por asomo.

Perdidos en el espacio

Aunque las bases de «Spacebase Startopia» son las mismas que las

"Diseña, gestiona y haz rentable una estación espacial muy peculiar, con desafíos únicos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Gestión/Estrategia/Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Realmforge Studios/Kalypso Media
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.kalypsomedia.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 10
- **Cubiertas de la estación:** 3
- **Razas alienígenas:** 8
- **Multijugador:** Sí (versus, cooperativo para cuatro jugadores)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 9100, AMD Ryzen 3 1300X
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 960, Radeon R9 285
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Para que una estructura funcione bien hay que contratar empleados que la gestionen. Y si están contentos, aún mejor.

Algunas construcciones las podemos redimensionar para adecuarlas a nuestros objetivos. Otras tienen un tamaño fijo.

Cada visitante y trabajador de la estación posee motivaciones, deseos y características únicas. Tienen hasta nombre propio.

La estación espacial Startopia ha vuelto a ponerse en funcionamiento. Y, como es lógico, necesita un director que diseñe sus instalaciones, las gestione y tenga contentos a todos. ¿Serás tú?

Los desafíos se suceden continuamente. Solo hacer que todo funcione bien es ya un reto. Lo malo es que los objetivos nunca están especialmente claros y el interfaz de usuario es algo caótico.

del «Startopia» original, la realidad es que el resultado final está muy alejado de las posibles expectativas que tengas si conoces el juego de Mucky Foot. Aunque, si no lo conoces, tampoco es que te vaya a volver loco, la verdad.

«Spacebase Startopia» es un juego que, si le echas tiempo y paciencia –mucho de ambas cosas–, le acabas cogiendo el tranquillo y resulta entretenido. Pero no especialmente divertido. El principal problema es lo confuso que resulta todo. Desde el tutorial –que ya tiene narices– hasta la gestión del interfaz, el comportamiento de la IA de los personajes –trabajadores y visitantes–, y cómo toda la gestión se puede desmandar por la falta de información continua sobre objetivos –y eso que tenemos una IA a la que podemos poner la voz de la mítica GlaDOS que se supone que nos ayuda, con un sarcasmo muy propio de aquella–, funcionalidad de estructuras, trabajadores, etc.

El control de cámaras es adecuado, pero no especialmente eficiente. Además, al tener que controlar tres cubiertas de forma casi simultánea, el caos y la entropía no hacen más que crecer.

«Spacebase Startopia» solo tenía que limitarse a copiar y poner bonito el clásico original, pero en algún momento la decisión de innovar en la gestión se desbordó en el desarrollo de Realmforge y el resultado es que te encuentras con el típico proyecto lleno de buena ideas e intenciones, pero poco más. Eso sí, visualmente está muy logrado y el humor ayuda a sobrellevarlo, pero casi mejor hazte con el clásico original que, como decíamos, sigue disponible. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve a la estación espacial Startopia y haz una gestión eficaz. Un "remake" de un clásico de estrategia de hace 20 años, en el que debemos diseñar y gestionar una estación espacial muy... especial.

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación es estupenda, y recupera la esencia del juego original de hace 20 años..
- Está completamente localizado al español.
- La dirección artística es muy buena. El diseño de las especies alienígenas y las estructuras está logrado.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Un tutorial que es bastante ramplón y no ayuda demasiado a hacerse con todos los controles y posibilidades de los menús y opciones de juego.
- El interfaz de usuario, poco amigable y algo caótico.
- Pocas misiones y un multijugador poco satisfactorio.
- Las indicaciones de la IA no son de gran ayuda.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque la premisa es la misma que en el juego clásico, no es un "remake" que se pueda considerar que hace honor al título original.

LA NOTA 60

MODO MULTIJUGADOR

Aunque con amigos es algo más entretenido, los modos multijugador son bastante caóticos en su desarrollo, y no demasiado satisfactorios.

LA NOTA 65

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 18

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69

GAME

¿Eres de sobremesa o de portátil?

¡GAME TIENE EL P

¡Juega como quieras! GAME

2139'00 € P.V.P OFICIAL

PORTÁTIL GAMING

GIGABYTE AERO 15 OLED XC

¡Lánzate a la arena del juego a lo grande con este increíble portátil de Gigabyte! Prepárate para descubrir una nueva dimensión de tus juegos con un pòrtátil gaming que incluye gráfica RTX de última generación, pantalla 4K y un procesador con el que tus juegos... ¡volarán!

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: Core i7 10870H (2.2GHz-5.0GHz)
- RAM: RAM 16x2 3200MHz (2x DDR4 Slots)
- Almacenamiento: PCIe 1TB 2x M.2 SSD slots (Type 2280, soporta 1x NVMe PCIe & SATA/ 1x NVMe PCIe)
- Gráfica: GeForce RTX™ 3070 GPU GDDR6 8GB
- Display: 15.6" Marco extrafino de 3 mm, Certificación de pantalla X Rite Pantone, UHD 3840x2160 Samsung AMOLED Display (VESA DisplayHDR 400 True Black, 100% DCI-P3)
- Conectividad: LAN: RTL8125-BG REALTEK (2.5G) Ethernet, WLAN : Intel® AX200 Wireless (802.11ax, a/b/g/n/ac/ax compatible), Bluetooth V5.0 + LE
- Batería: 99 Wh, Polímero de Litio
- Conexiones: 3 x USB 3.2 Gen1, 1 x Thunderbolt 3 (Type C), 1 x Mini Display Port 1.4, 1 x Conector de Audio Combinado Auriculares/ Micrófono 3,5mm, 1 x RJ45 LAN, 1 x HDMI 2.1, 1x UHS-II SD Card Reader, 1x RJ-45
- S.O.: Windows 10 Pro 64 bit
- Dimensiones: 356x250x20 mm
- Peso: 2 Kg

1499'00 € P.V.P OFICIAL

PORTÁTIL GAMING

ASUS TUF GAMING A15

Si quieres actualizar tu equipo con lo más nuevo en Ryzen, tienes que probar el TUF Gaming A15 de ASUS. ¡Un portátil alucinante con los componentes más avanzados!

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: AMD Ryzen 7 5800H (16MB Cache, base 3.2 GHz, turbo 4.4 GHz)
- RAM: 16 GB (3200 MHz) DDR4-SDRAM (2x8)
- Display: 39.6 cm (15.6"), Full HD 1920 x 1080, IPS, 144Hz, 62.50% sRGB
- Cámara: HD 720p
- Unidad óptica: No
- Micrófono: Sí
- Disco: 512GB SSD NVMe PCI Express 3.0
- Gráfica: NVIDIA GeForce RTX 3060 (6GB GDDR6)
- Conectividad: LAN 10/100/1000, WiFi 6 (802.11 ax), Bluetooth 5.2
- Batería: 90Wh, 4 Celdas, Ión Litio
- Conexiones: 3 x USB 3.2 (Gen 1), 1 x USB-C 3.2 (Gen 2) (DisplayPort™ 1.4), 1 x HDMI 2.0b, 1 x Conector RJ45 LAN
- Sistema operativo: Sin Sistema Operativo
- Dimensiones: 359x256x2.28
- Peso: 2,3 Kg (con batería de 4 celdas)
- Color: Negro

1299'95 € P.V.P OFICIAL

PORTÁTIL GAMING

MSI GF65

Perfecto equilibrio de potencia, precio y rendimiento. GAME te trae el MSI GF65, un equipo compacto, ligero y poderoso. ¡Tus juegos no serán los mismos con este portátil!

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: Intel Core i7-10750H (6 núcleos, de 2.60 GHz hasta 5 GHz, 12 MB Intel Smart Cache)
- Sistema Operativo: Sin Sistema Operativo
- Tipo de pantalla: 15,6" Full HD (1920 x 1080), frecuencia 144 Hz, nivel IPS con panel de bisel ultradelgado.
- Memoria RAM: 16 GB DDR4 2666 MHz (2 x 8 GB); máx. 64 GB
- Disco duro: 512 GB SSD NVMe PCIe Gen3x4
- Tarjeta gráfica: GeForce RTX 2060 6GB GDDR6
- Conectividad: Gigabit Ethernet, Intel Wi-Fi 6 AX201 802.11ax (2x2) + Bluetooth 5.1
- Conexiones: 2 x USB 3.2 (Gen 1), 2 x USB-C 3.2 (Gen 1), 1 x Conector de Audio Combinado Auriculares/ Micrófono 3,5mm 1 x HDMI (4K@30 Hz) , 1 x Conector RJ45 LAN
- Dimensiones: 359x254x21,7 mm
- Peso: 1.8 Kg

GAMING QUE ESTABAS BUSCANDO!

e ofrece el mejor equipo para tus necesidades y presupuesto.

1599'00 € P.V.P OFICIAL

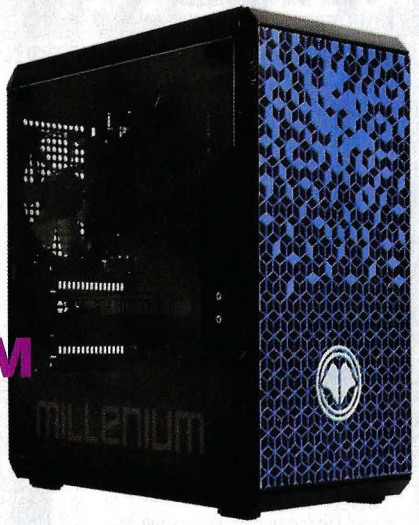
SOBREMESA GAMING
MILLENIUM MISS FORTUNE MM2 MINI

Apuesta por un Core i5 de máximo nivel, una gráfica RTX de última generación y una potencia increíble. Y todo dentro de un chasis moderno, que te dejará ver su iluminación RGB para fardar de sobremesa gaming. Potencia y estilo.

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: Intel Core i5-10400F a 2.90 GHz
- Memoria RAM: 2x8GB DDR4 2666 MHz
- Placa base: MicroATX (Chipset H410)
- Disco duro: HDD 1 TB (7200 tr/min), 1 ranura libre + 240 GB (M.2 SATA), 5 ranuras libre
- Gráfica: Nvidia GeForce RTX 3070 8GB
- Almacenamiento óptico: No
- Conectividad: Ethernet
- Conexiones: PS2 x1, USB 3.1 Type-C x 1, USB 3.1 Type-A x 2, USB 3.0 (2 + 2 frontal), Display Port x 3, HDMI x 1
- Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 bits
- Dimensiones: 46,8 x 48,9 x 21,7 cm
- Peso: 13 kg
- Fuente de alimentación: 650 W (80 Plus Bronze)
- Caja: Millenium MM1 RGB (Negra)

799'95 € P.V.P OFICIAL



SOBREMESA GAMING
MILLENIUM ANIVIA MM1 MINI RRX7N

Compacto, de impactante diseño, basado en lo más nuevo de Ryzen 5 y con una configuración que puede con todo lo que le eches. ¿Crees que es posible por un precio tan increíble? ¡Pues es cierto! Un sobremesa gaming sorprendente.

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: AMD Ryzen 5 2600 (3.4 GHz Base, 3.9GHz Boost)
- Memoria RAM: 2x8GB DDR4 2666 MHz
- Placa base: MicroATX (chipset A320)
- Disco duro: HDD 1 TB (7200 rpm), 0 ranura libre + SSD 250 GB (2,5" SATA), 1 ranura libre
- Gráfica: GeForce GTX 1650 4GB
- Almacenamiento óptico: No
- Conectividad: Ethernet
- Conexiones: PS2 (x2), USB 3.0 (4+2), USB 2.0 (x2), Display Port (x1), HDMI (x2)
- Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 bits
- Dimensiones: 37.8 x 38.7 x 23 cm
- Peso: 9 kg
- Fuente de alimentación: 650 W (80 Plus Bronze)
- Caja: Millenium MM1 Mini (Negra)

1899'95 € P.V.P OFICIAL

SOBREMESA GAMING
MILLENIUM PANTHEON

Si quieres apostar por Ryzen, hazlo a lo grande con el Millenium Pantheon. Un señor PC gaming de sobremesa que no se corta a la hora de elegir los mejores componentes, sin disparar su precio. Un equipo increíble que te durará años.

CARACTERÍSTICAS

- Procesador: AMD Ryzen 5 5600 (3.7 GHz Base, 34.6 GHz Boost), 6 núcleos físicos, 12 núcleos lógicos
- Memoria RAM: 2x8GB DDR4 3200 MHz
- Placa base: ATX (chipset B450)
- Disco duro: HDD 1 TB (7200 rpm), 1 ranura libre + SSD M.2 240 GB (SATA), 5 ranuras libres
- Gráfica: Nvidia GeForce RTX 3070 8 GB GDDR6X
- Almacenamiento óptico: No
- Conectividad: Ethernet
- Conexiones: PS2 (x1), USB 3.2 Gen 1 Type A (4+2 panel frontal), USB 2.0 (x4), Display Port (x3), HDMI (x1)
- Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 bits
- Dimensiones Empaquetado: 54 x 55.5 x 28.5 cm Desempaquetado: 46.8 x 48.9 x 21.7 cm
- Peso: 13 kg
- Caja: Millenium MM1 Mini (Negra)

Para más información sobre estos productos y muchos más consulta **GAME.ES**

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. MAFIA TRILOGY (18)
   Acción ■ 2K Games
2. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación ■ Electronic Arts
3. FIFA 21 (3)
   Deportivo ■ Electronic Arts
4. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)
   Acción ■ Activision Blizzard
5. CALL OF DUTY BLACK OPS II (18)
   Acción ■ Activision Blizzard
6. CALL OF DUTY BLACK OPS (18)
   Acción ■ Activision Blizzard
7. CALL OF DUTY WWII (18)
   Acción ■ Activision Blizzard
8. CALL OF DUTY GHOSTS (18)
   Acción ■ Activision Blizzard
9. IRON HARVEST (16)
   Estrategia ■ Koch Media
10. APEX LEGENDS (16)
    Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI de mazo de 2021.

U.K.

1. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
   Simulación ■ Mojang
2. FOOTBALL MANAGER 2021 (3)
   Deportivo ■ SEGA
3. MINECRAFT STARTER COLLECTION (7)
   Simulación ■ Mojang
4. CYBERPUNK 2077 (18)
   Rol/Acción ■ Bandai Namco
5. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo ■ SEGA
6. MS FLIGHT SIMULATOR 2020 PR. DXE. (3)
   Simulación ■ Microsoft
7. AGE OF EMPIRES III COMPLETE ED. (12)
   Estrategia ■ Microsoft
8. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (18)
   Acción/Rol ■ Bethesda
9. EURO TRUCK SIMULATOR 2 (3)
   Simulación ■ Excalibur Games
10. THE SIMS 4 (DESCARGA) (12)
    Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de abril de 2021.

U.S.A

1. GRAND THEFT AUTO V
   Acción/Aventura ■ Rockstar Games
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
   Estrategia ■ 2K Games
3. TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
   Rol ■ Bethesda
4. CYBERPUNK 2077 (DESCARGA)
   Rol/Acción ■ WB Games
5. CALL OF DUTY WWII
   Acción ■ Activision Blizzard
6. DOOM ETERNAL
   Acción ■ Bethesda
7. THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE
   Simulación ■ Electronic Arts
8. AMERICAN TRUCK SIMULATOR GOLD
   Simulación ■ Excalibur Games
9. GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK BUNDLE
   Musical ■ Aspyr
10. CALL OF DUTY BLACK OPS 4
    Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de abril de 2021.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 LEGEND OF KEEPERS

N

ROL/ESTRATEGIA/AVENTURA ■ GOBLINZ STUDIO
GOBLINZ PUBLISHING ■ 17.99 €

Conviértete en el malo de la historia y haz frente a los héroes que quieren asaltar tu mazmorra y robar tu tesoro. Recluta monstruos y pásalo en grande masacrando a los buenos.

COMENTADO EN MM 307 ■ PUNTUACIÓN: 84

3 NARITA BOY

ACCIÓN/PLATAFORMAS/AVENTURA ■ STUDIO KOBA
TEAM17 ■ 19.99 €

El juego de Studio Koba es una obra fascinante que rinde homenaje a una era irrepetible, con guiños continuos a la música, los juegos, el hardware y el cine de los años 80. ¡Una joya!

COMENTADO EN MM 307 ■ PUNTUACIÓN: 89

4 RED DEAD REDEMPTION 2

=

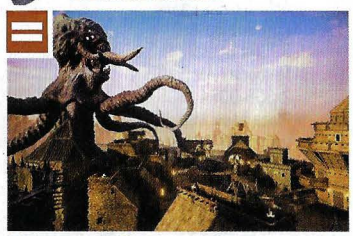
ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

9 CONAN EXILES

II



ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

12 OLIJA

ACCIÓN/AVENTURA ■ SKELETON CREW STUDIO
DEVOLVER DIGITAL ■ 14.99 €

Un fantástico juego de acción, exploración y aventura de estética retro. Un título indie que te atrapa desde el primer momento y que recuerda a clásicos como «Another World».

COMENTADO EN MM 305 ■ PUNTUACIÓN: 81

11 HITMAN III

ACCIÓN/AVENTURA ■ IO INTERACTIVE
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

El final de la trilogía del Mundo del Asesinato se convierte en la mejor despedida para 47. Una serie de misiones con un diseño sensacional e infinitas posibilidades de acción.

COMENTADO EN MM 305 ■ PUNTUACIÓN: 83

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

31% de las votaciones

MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA ■ KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

35% de las votaciones

MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 93
ID SOFTWARE/BETHESDA ■ KOCH MEDIA

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

35% de las votaciones

MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93
ROCKSTAR ■ TAKE 2

1 OUTRIDERS

ACCIÓN/ROL | PEOPLE CAN FLY/SQUARE-ENIX
KOCH MEDIA | 59.99 €

People Can Fly nos trae un desafío de acción con combates vertiginosos, frenéticos, más disfrutables en el modo cooperativo. Una historia de ciencia ficción en un mundo alienígena, donde la combinación de armas y poderes mutantes ofrece un auténtico espectáculo de disparos y explosiones.

COMENTADO EN MM 308 | PUNTUACIÓN: 81

5 LOOP HERO

ROL/ESTRATEGIA | FOUR QUARTERS
DEVOLVER DIGITAL | 14.99 €

Recorre, una y otra vez, un camino plagado de enemigos, trampas y desafíos. Pero la clave es que tú lo defines. «Loop Hero» es un desafío de rol y estrategia único y asombroso.

COMENTADO EN MM 307 | PUNTUACIÓN: 85

6 ODDWORLD SOULSTORM

AVENTURA/PLATAFORMAS | ODDWORLD INHABITANTS
ODDWORLD INHABITANTS | 49.99 €

Abe regresa al PC con uno de sus mejores desafíos. La segunda parte de la quintalogía de Oddworld Inhabitantes nos ofrece una mezcla de plataformas y sigilo realmente memorable.

COMENTADO EN MM 308 | PUNTUACIÓN: 81

7 NIOH 2: THE COMPLETE EDITION

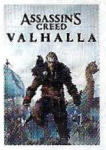
ACCIÓN/ROL/AVENTURA | KOEI TECMO GAMES
KOCH MEDIA | 59.99 €

«Nioh 2» nos sumerge en una epopeya de acción, rol y aventura que se engloba en lo mejor de la tradición de juegos estilo «Souls». Demonios, técnica y un desafío apabullante.

COMENTADO EN MM 306 | PUNTUACIÓN: 83

8 ASSASSIN'S CREED VALHALLA

ACCIÓN/AVENTURA | UBISOFT
UBISOFT | 59.95 €



Ubisoft apuesta por la renovación en una de sus sagas más populares. Viaja hasta la Inglaterra medieval y vive una aventura vikinga en la que Eivor y los suyos luchan por su futuro.

COMENTADO EN MM 303 | PUNTUACIÓN: 87

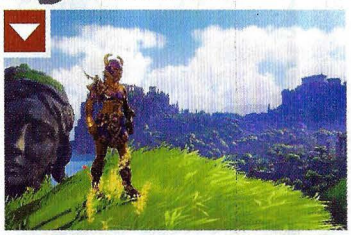
12 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

ROL/AVENTURA | OBSIDIAN
KOCH MEDIA | 49.95 €

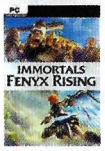
Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 | PUNTUACIÓN: 90

13 IMMORTALS: FENYX RISING



ACCIÓN/AVENTURA | UBISOFT QUEBEC
UBISOFT | 59.99 €



El nuevo mundo abierto de Ubisoft nos descubre un Olimpo como nunca habíamos imaginado, donde los dioses y las criaturas mitológicas se exploran en un universo desenfadado.

COMENTADO EN MM 304 | PUNTUACIÓN: 84

14 WASTELAND 3

ROL/AVENTURA/ACCIÓN | INXILE ENTERTAINMENT
KOCH MEDIA | 59.99 €

La saga que inventó el rol postapocalíptico está de vuelta. Ayuda al patriarca de Colorado en sus misiones y consigue su apoyo para salvar Arizona del desastre total.

COMENTADO EN MM 301 | PUNTUACIÓN: 89

15 WATCH DOGS: LEGION

ACCIÓN/AVENTURA | UBISOFT
UBISOFT ARTS | 59.99 €

La nueva entrega de «Watch Dogs» nos lleva a un Londres distópico en que la libertad es solo una apariencia. Un juegazo terroríficamente realista lleno de acción y libertad.

COMENTADO EN MM 303 | PUNTUACIÓN: 88

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

32% de las votaciones

MM 293 | PUNTUACIÓN: 81
OBSIDIAN | PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2020

La nueva entrega de la saga de Codemasters es aún mejor.

33% de las votaciones

MM 300 | PUNTUACIÓN: 90
CODEMASTERS | KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

31% de las votaciones

MM 296 | PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA | EA

DEPORTIVOS

PES 2019

La mejor edición de «Pro Evolution Soccer» sigue líder.

30% de las votaciones

MM 280 | PUNTUACIÓN: 80
KONAMI | KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

GAMEDEC

Los detectives del futuro virtual

En el futuro la frontera entre lo real y lo virtual es cada vez más delgada. La tecnología ha propiciado universos alternativos, tan reales como la vida real. Y a ambos lados se cometen crímenes.

El siglo XXII ha llegdo casi a su fin, y la ciudad de Varsovia no tiene nada que ver con lo que hoy conocemos. En realidad, es algo común al resto del mundo. El entorno natural ha evolucionado hasta hacerse agresivo, hostil al ser humano. Las ciudades son recintos fortificados, aislados del mundo exterior, con ecosistemas casi letales. Pero esa lucha inherente al ser humano, por la supremacía sobre sus semejantes, no se ha detenido en las nuevas megaurbes. LA población se divide entre aquellos que tienen y los que no tienen, un desequilibrio social y económico salvaje. Muchos, para olvidar esta realidad tan terrible huyen a Virtualia, un universo de mundos y juegos virtuales, sintéticos, capaces de cumplir todas –¡todas!– sus fantasías. Otros lo hacen por diversión, buscando, quizá, algo más... oscuro, que satisfaga ciertas tendencias narcisistas. Pero nadie pensó, al crear Virtualia, que era inevitable que el ser humano llevara, también allí, su propia naturaleza. Y Virtualia se convirtió en un universo poblado de crímenes, iguales o superiores a los de Realium, el mundo real. Y solo los Gamedec, detectives de juegos virtuales, pueden encargarse de investigarlos.

> **"Entra en un JDR cyberpunk en el que seremos investigadores de crímenes en mundos virtuales"**

INFOMANÍA

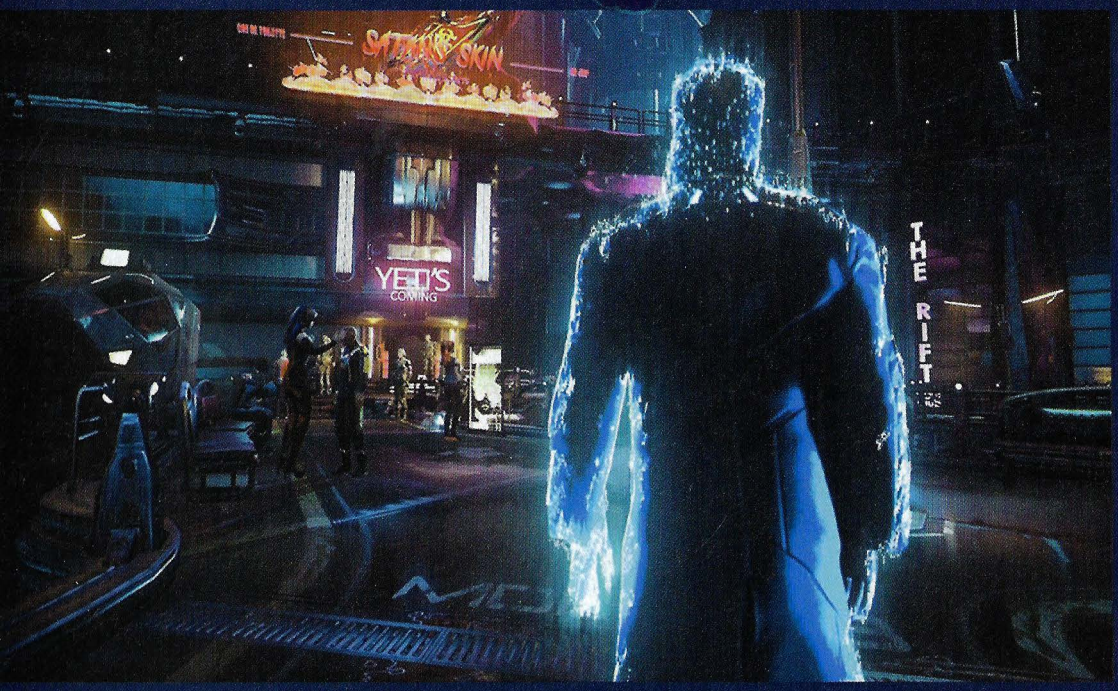
DATOS

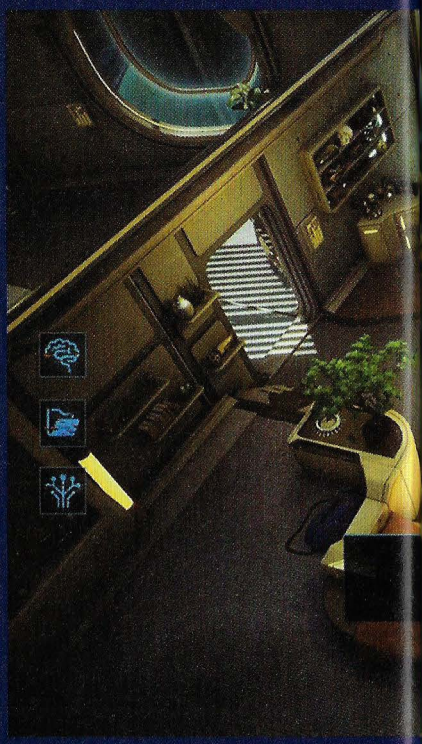
- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio:** Anshar Studios
- **Fecha:** 16 de septiembre de 2021

CÓMO SERÁ

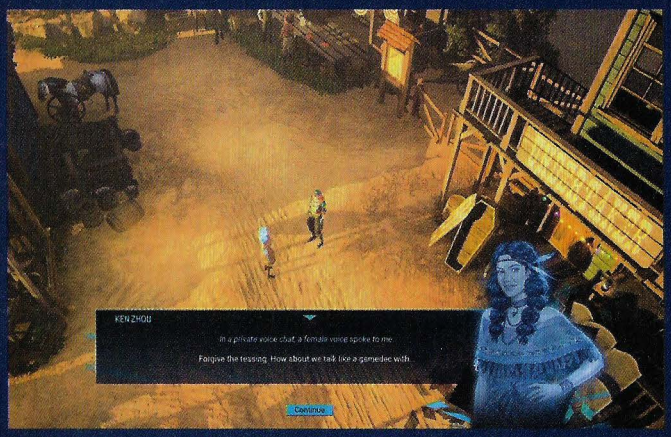
- Será un **juego de rol y aventura en tercera persona,** ambientado en un futuro distópico cyberpunk.
- Seremos un Gamedec, un detective privado que resuelve **crímenes en mundos virtuales.**
- Habrá **distintos tipos de mundos virtuales**, desde fantasía o rurales, hasta otros más oscuros, terroríficos o criminales.
- Será una **aventura para un solo jugador**, sin combates, que se desarrollará en un entorno isométrico.
- Desarrollaremos nuestro personaje con libertad, basándonos en el peso de **los Aspectos y las Profesiones disponibles**.
- Las Profesiones podrán tener más o menos relevancia a corto o largo plazo, **influyendo de forma diferente a los PNJ** de cada mundo.

Aquí se ha cometido un crimen... ¡pero la víctima es un personaje virtual! Descubre el universo de «Gamedec», un JDR futurista cyberpunk, que nos llevará al s.XXII como "gamedecs", detectives de juegos y mundos virtuales, en los que se cometen crímenes y cuyas mecánicas quieren ser aprovechadas por algunos usuarios.





Las conexiones entre los mundos de Virtualia y Realium serán más complejas y relevantes de lo que se pueda pensar en un comienzo. Como Gamedec, además, tendremos responsabilidad en las consecuencias que afecten a ambos mundos.



tigarlos, descubrir las posibles conspiraciones ocultas y, de sus acciones, se derivan consecuencias que pueden afectar, quizá irreversiblemente, ambos mundos. La frontera entre lo real y lo virtual es casi inexistente en el futuro distópico, cyberpunk, oscuro y extraño de «Gamedec». Y tú te vas a sumergir en él.

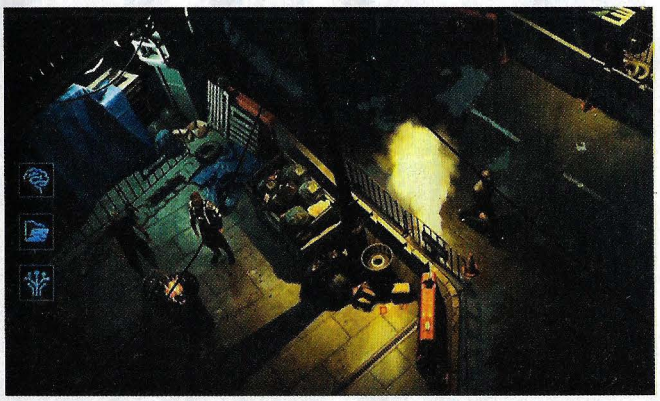
Rol a la vieja usanza

Resulta casi paradójico que Anshar Studios haya tenido de fuentes de inspiración, para un JDR ambientado en un futuro como el de «Gamedec», elementos como una saga de novelas y los clásicos JDR de tablero, a la vieja usanza. Así, «Gamedec» será rol en el que el jugador no será juzgado nunca por sus acciones, sino que verá cómo cada decisión en este universo dual, de mundos reales y virtuales, tienen unas consecuencias que irán variando la trama, las misiones, la interacción con los PNJ y la propia evolución de esta Varsovia futurista.

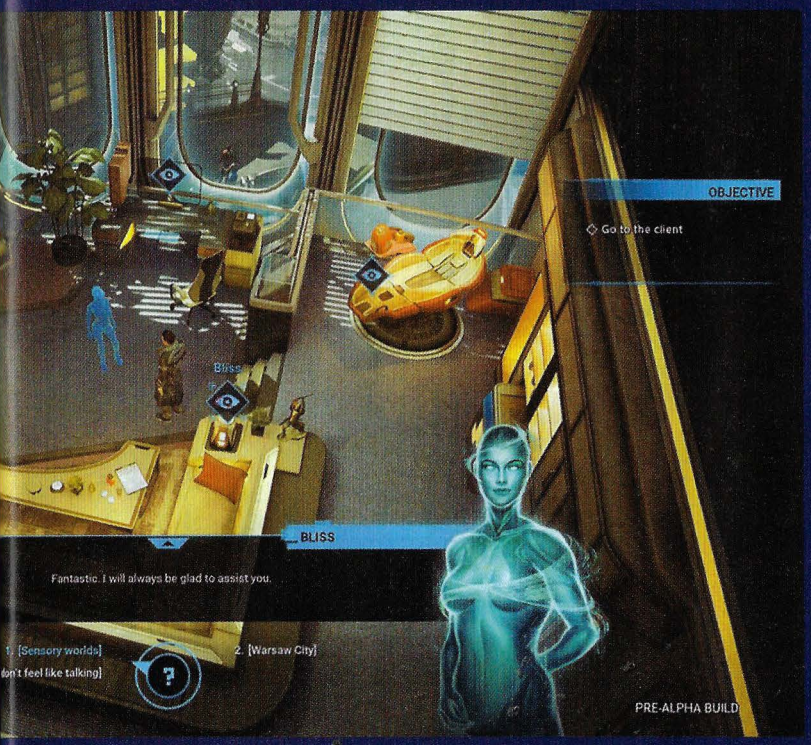
En «Gamedec», la perspectiva isométrica nos guiará por distintos escenarios, construidos en base a esos entornos de fantasía virtual, en los que distintos crímenes y acciones de jugadores ventajistas –controlados por la

DETECTIVE, PSICÓLOGO, HACKER... DESARROLLA TU GAMEDEC A TU GUSTO

La progresión del Gamedec dependerá de los aspectos que desarrollemos. Refleajrán la experiencia y elecciones hechas, y serán influidos por el origen del personaje, sus atributos, personalidad, habilidades y conocimientos.



Dependiendo del mundo en que nos movamos, elegir una profesión u otra será más o menos relevante. Cada profesión se desbloqueará en función de los aspectos desarrollados, y tendrán un efecto diferente sobre los PNJ.

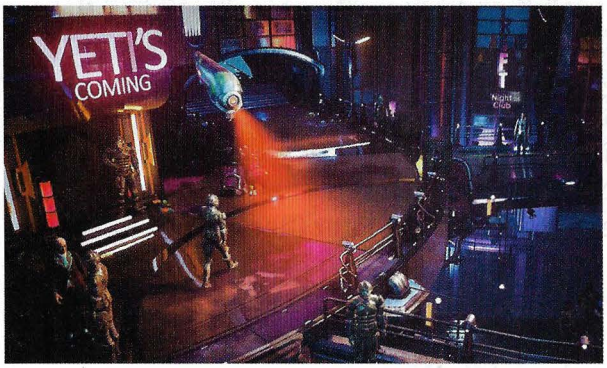


IA- pondrán a prueba nuestros propios valores.

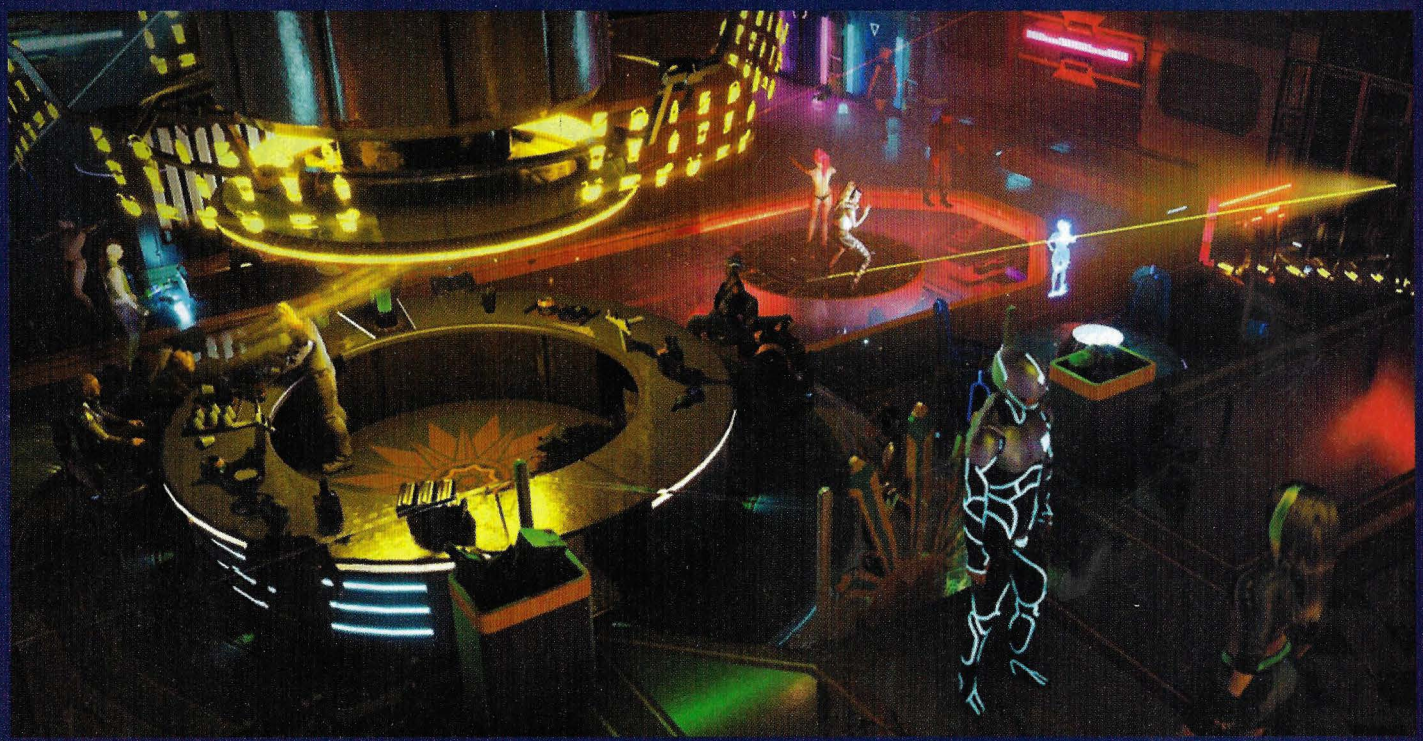
El desarrollo de nuestro gamedec se basará en distintos elementos, llamados Aspectos, que reflejarán nuestra experiencia y decisiones, y se verán influidos por distintos atributos, habilidades, personalidad, origen y conocimiento del personaje. Estos Aspectos desbloquearán Profesiones, que usaremos para desvelar la verdad. Pero cada profesión podrás ser más o menos relevante para nuestros objetivos, según en qué mundo, y como nos aprovechemos de ella. Rol, en defnitiva, a la vieja usanza, donde tú labrarás tu futuro. Y el de los que te rodean. **A.P.R.**

MUCHOS MUNDOS EN UNO SOLO

El universo de Gamedec se dividirá en dos grandes áreas, Realium -el mundo real-, y Virtualia, los mundos virtuales. Algo así como esos minimundos "falsos" de "Westworld", pero en un escenario virtual. Nuestro Gamedec se moverá en ambos, investigando sus conexiones.



Aunque Virtualia ofrece "realidades" de todo tipo -fantasía, rurales, sexuales...-, el mundo de Realium será futurista, oscuro, distópico y cyberpunk. Los crímenes de Virtualia afectarán a los personajes reales de esta distopía. Y cómo lo hagan dependerá de nuestras acciones.



Podría ser la Los Ángeles de "Blade Runner", pero se trata de la Varsovia del s.XXII, la "Low City" de un futuro distópico y cyberpunk. El universo de «Gamedec» se inspira en la obra del mismo título del autor polaco Marcin Przybylek, una saga de aventuras protagonizada por el gamedec Torkil Aymore.

HAKAN ABRAK

COPROPIETARIO Y CEO DE IO INTERACTIVE. PRODUCTOR. DIRECTOR. 40 AÑOS.

Estudió en las universidades de Aalborg y Copenhague, obteniendo una licenciatura en ciencias y un máster en diseño, gestión y comunicación. Tras un año trabajando en una empresa de telecomunicaciones, fue contratado por IO Interactive, donde lleva más de 15 años.

Su primer puesto en IO Interactive fue como productor del departamento de tecnología, siendo uno de los responsables de la creación del motor Glacier.

Su siguiente cargo fue productor en«Kane & Lynch 2», en el área del multijugador, tras haber lanzado «Kane & Lynch» y «MiniNinjas».

Tras el lanzamiento de «Hitman: Absolution» pasó cerca de un año ejerciendo labores de producción en el departamento de I+D del estudio, tiempo tras el que pasó al puesto de Director de Producción, con «Hitman» como proyecto.

A finales de 2016 asumió el cargo de CEO de IO Interactive, encargándose de guiar al estudio en distintos eventos de gran importancia, incluyendo la conversión de IO como desarrollador independiente y editor de sus propios juegos.

Entre sus proyectos actuals y futuros está una nueva IP no anunciada, el nuevo juego de James Bond y la apertura del estudio de IO en Barcelona, ya en marcha.

Puedes seguirle en Twitter en: @hakan_abrak

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
MAYO 28

DESCÁRGATE TU JUEGO EN...

micromanía.es

ESTE MES

DRACULA: ORIGIN

¡VIVE UNA AVENTURA TERRORÍFICA!

¡Entra y consíguelo ya!

msi
Special Edition
intel
CORE
i7
>CÓMPRALO
ES.MSI.COM
Stealth 15M
FINO · COMPACTO · ELEGANTE
GEFORCE
RTX 30
Ultralight
Gaming Laptop
THUNDERBOLT
Cooler
Boost 5
| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADORES INTEL® CORE™ HASTA i7 DE 11ª GEN |
| TARJETAS GRÁFICAS NVIDIA® GEFORCE® HASTA RTX™ 3060 MAX-Q |
DÓNDE COMPRAR
ES.MSI.COM
PC
COMPONENTES
amazon
RED COMPUTER
El Corte Inglés
MediaMarkt